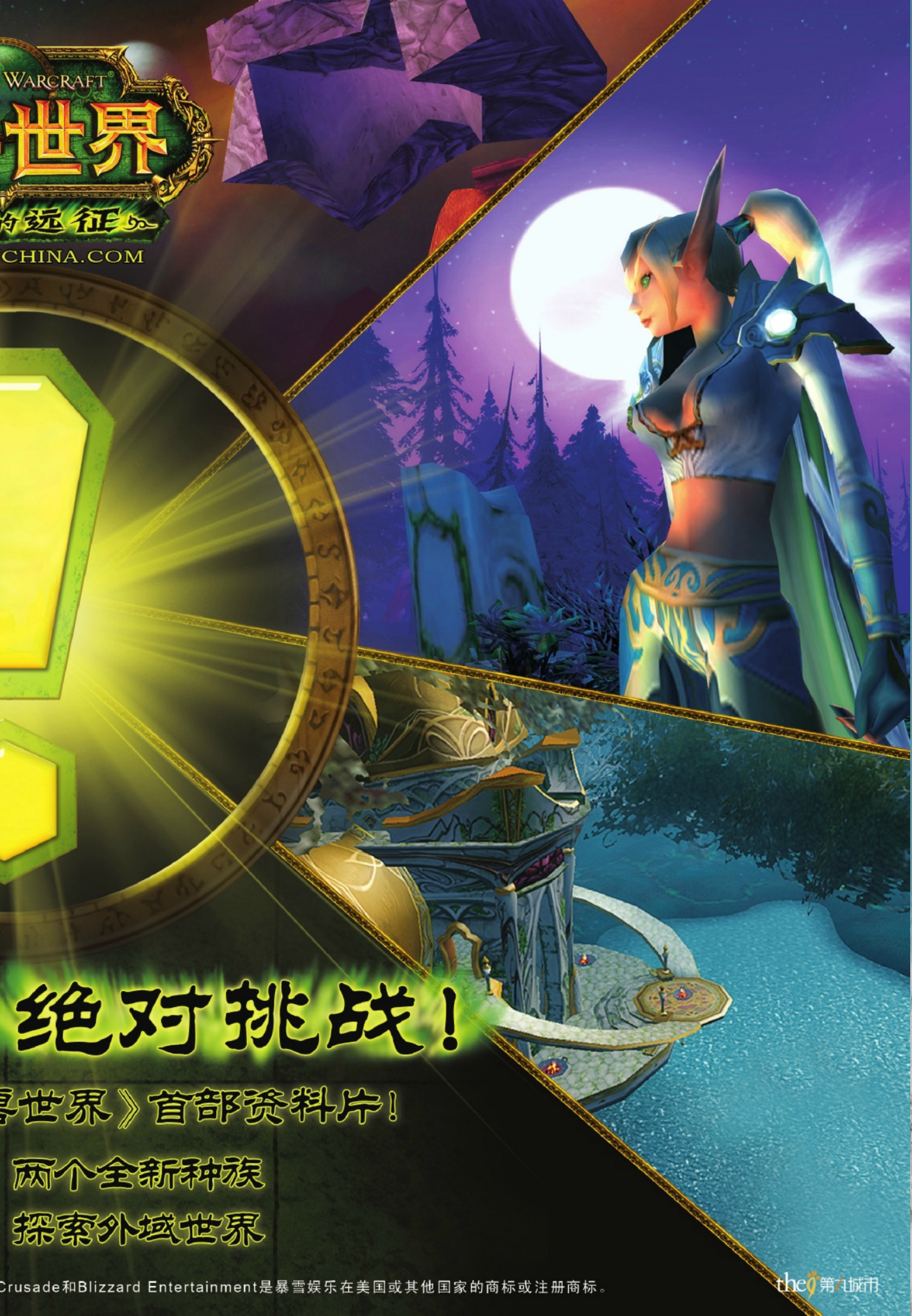


Popsoft
2007年 总第249期
半月刊
大众软件®
www.popsoft.com.cn
应用和娱乐的第一选择
16
零售5元
爱与经典的十载传承
瑶宫寂寞锁千秋
九天御风只影游
不如笑归红尘去
共我飞花携满袖
仙剑奇侠传 四
2007年8月1日浪漫上市
23 一场游戏一场梦——ChinaJoy2007报道纪实
63 移动风暴——中低端笔记本电脑横向评测
85 TBC主要派系声望简要指南
101 《仙剑奇侠传四》完全攻略
随刊赠送 广州网易 光盘一张
ISSN 1007-0060
16>
9 771007 006005
寰宇之星
游戏天堂
SOFTSTAR


WORLD OF
魔兽
燃烧
WWW.WOW
全新任务，
史诗网游巨作《魔
等级上限提升
驾驭飞行坐骑
BLIZZARD ENTERTAINMENT
©2007暴雪娱乐公司保留所有权利。World of Warcraft, Warcraft, The Burning



WARCRAFT
世界
的远征
CHINA.COM
绝对挑战！
世界》首部资料片！
两个全新种族
探索外域世界
Crusade和Blizzard Entertainment是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。
第九城市

《如来丢丢球》
给您欢乐一夏

如来神掌之
丢丢球

丢掉烦恼 丢出快乐

《如来丢丢球》 9月内测

网　游：www.rulaionline.com
手　游：wap.rulaionline.com



游戏米果网络科技



大話西遊 3 ONLINE
xy3.163.com
8月15日 倾情公测
情动今生 为爱西行
这里有刻骨铭心的情感故事等你来谱写；
这里有美轮美奂的视觉盛宴等你来感受；这里有想象丰富的创新玩法等你体验；
在大话 3 的情义世界里，让我们一起追寻内心深处的感动！
網易 NetEase
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
游戏客服电话：020-83918161
游戏客服专区网址：http://xy2.cs.nie.163.com



超级跑跑
PAO.SDO.COM
超级跑跑城市联赛
开始啦！
人人有奖 等你来抢
立即登陆 :http://pao.sdo.com
7月18日至8月8日
“全城嚟 run，齐齐 show 分”
城市百名入围赛
晋级奖励：活动十城市名下选手均可按城市排名获得游戏币及道具奖励，总价值过亿！
8月9日至8月24日
“全城嚟 run，跑到至 fun”
城市三甲挑战赛
晋级奖励：城市前三名选手分别获取定值现金奖励，冠军500元、亚军400元、季军300元。
8月25日
“全城嚟 run，够晒缤纷”
城市联赛终极抢跑日
终极大奖：个人赛、接力赛、生存赛、媒体赛奖品为价值5000元（冠军）、3000元（亚军）、2000元（季军）的数码产品或时尚产品。
城市冠军奖品为价值30000元大奖。
官方网站:http://pao.sdo.com
官方论坛:http://bbs.pao.sdo.com
24小时客服热线:021-50504720
24小时客服信箱:paokf@sdo.com
SNDA | 盛大网络 服务运营
NEW YEAR | 全程策划推广

学游戏、读日语、100%包就业

ゲームを学ぶ、日本語を読む、就業を保証します

复旦托业CIA游戏动画日企委培定向就业班

日系企業に委託され、复旦托业とCIAゲームアニメーションは連合し、就業方向が決まるクラスを募集します

近年来，日本的游戏动画产业在世界上处于领先地位，而中国以其劳动力成本优势近年来已经逐渐发展成为国际动画中低端加工制作中心.为此，受日本名古屋华人商会和多家日本游戏动画企业的委托,复旦大学产业办下属培训机构复旦托业教育培训中心联合著名游戏动画教育机构CIA数码将在中国地区定向培养对日游戏动画制作人才。

现日企游戏动画委托定向就业班面向全国正式招生,首批招生50人,成绩合格学员100%保证就业.有关内容如下：

学　　制：一年。（全日制脱产，可安排住宿）

开学时间：**2007**年**9**月**8**日

教学内容：1.日语　2.游戏平面动画制作课程　3.三维游戏动画制作课程。

入学条件：户籍不限，年满18周岁。

证书：成绩合格获得复旦托业结业证书，CIA认证证书，可组织参加上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证，MAYA及3dsmax官方认证。

师资：日语课程由日方直接委派老师授课。专业技能课程由CIA数码具备丰富教学经验和制作经验的专家授课，日方监督并保证教学质量。

■ 就业：入学即签定就业协议书。成绩合格者100%安排到在沪日资游戏动画企业或相关企业就业，成绩优秀者可获得直接派送日本就业机会。









详情请登陆: www.cia-china.com

咨询热线: 021-50930136

咨询地址: 上海杨浦区国定路335号（复旦高科技园区）1号楼4001室

CONTENTS 目录

2007年第16期 总第249期

16
2007
本期推荐

新品初评

时尚科技的魅力
——三星i7和L74 wide数码相机



三星蓝调i7绝对是那种拿在手里就放不下的数码产品……

网络时代

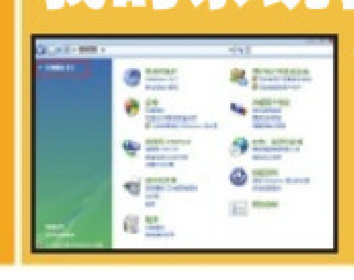
我比你更智能，领养一个机器人宝宝



2007年3月底，网络机器人“小i”开发商获得了3000万美元的风险投资……

实用软件

我的系统我做主
——使用组策略个性化Vista



使用组策略定制系统，不但可以涉及很多奇特隐秘的内容，而且安全简便。

锋利的盾

“蚕食计划”
——微软游戏帝国在延伸



Xbox LIVE正在使家用游戏机与个人电脑平台的互动交流成为现实。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年08月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元



www.kingsoft.com

买金山毒霸 www.duba.net

有省 有送 有大奖！

六次蝉联权威机构计算机病毒防治产品检测一级品

www.duba.net

金山毒霸 Kingsoft Internet Security 2007 杀毒套装

买金山毒霸 有省 有送 有大奖！

买金山毒霸，立刻省40元！原价：¥258 现价：¥218

并送时尚太阳伞，多种色彩任你选！

还有机会得最新款品牌电脑一台！

（详情请登陆：www.duba.net/zt/07shc/）

省

40元！

现价218元

~~原价258元~~

送

并送精美太阳伞！
多种色彩任你选！

奖

WPS Office 2005
世界超小的全能Office
抢鲜下载 wps.kingsoft.com/1/

有机会获得新款品牌电脑一台！

登陆毒霸官方网站，
输入您的金山毒霸通行证，
即有机会抽取...

金山毒霸2007 互联网安全防护专家

- 查杀变种病毒、盗号木马更有效
- 全面防堵黑客漏洞，治标治本
- 率先推出电脑“疫苗”，流行蠕虫终身免疫
- 两年免费升级服务期

全国电脑免费体检活动火热进行中

体验咨询：010-82331816

详情查阅：www.duba.net/shc/3.shtml



WPS Office 2005 世界超小的全能Office，抢鲜下载 wps.kingsoft.com/100/

编辑部报告

E3你还在么？

本期的制作周我想可能是编辑部内留守人员最少的一周了。3位熟悉游戏的同事被空运到上海ChinaJoy前线作战，两位擅长攻略的同事秘密潜入上海软星本部撰写《仙剑奇侠传四》的攻略，而我与电子土豆则远渡重洋，再入美利坚，去采撷E3上的第一手资料。

我上一次去参加E3，还是在遥远的2002年。这次旧地重游，对美国的一些认识有了升级的版本。最大的感受，还是中国在进步。有时从工作地点赶往酒店，天色已晚，望着华灯初上的高速公路夜景，恍然觉得这就是在北京、在青岛或者在上海。洛杉矶人均拥有1.2辆车，在美国属于第三大污染城市。望着堵在路上望不到头的汽车长龙，也不禁使我联想到在北京下班的傍晚，同样木然望着汽车长龙的情景。

饶是如此，洛杉矶的空气仍不知比北京好上多少倍。我的近视眼镜一周也不用擦洗一次，而这在国内是不可想象的。工作的这几天，不分上下午，总能看到一些美国人耳朵里插着iPOD在街上慢跑，可在北京，我已经很少见到有人在街头跑步锻炼了。

我们包车的司机姓张，是移民美国的西安大汉。在美国呆了8年，英语和我水平也差不多。他留着平头，手腕上戴着大串的"绿幽灵"，说起话来还带着西安土语，俨然一副倒爷模样。他的手机铃声是中华人民共和国国歌，每次疲惫地从E3会场赶回宾馆时，坐车行驶在美国的土地上，一听到老张的电话铃声响起，我的周身就腾起一股无穷的力量，似乎连窗外的晚霞也变得无比壮丽。

回到北京上班的第一天，我看到编辑部奔赴各条战线的指战员们都安全地归来，心中也感到无限欣喜——只是在中午大家招呼着订丽华快餐时，我又悄悄怀念了一下美国的12英寸热狗。

这次的E3专业性和商业性非常强，媒体申报采访的名额控制得非常紧。前往当地报道E3的国内专业平媒除了我们外可以说几乎没有，网站就更不用说了。所以……好饭不怕晚，我们大软的E3独家报道，将安排在下一期杂志的专题栏目中，请瞧好。

生铁
完成于Los Angeles

下期预告

专题企划： E3大展独家报道
硬件评析： 我们都是穷学生
实用软件： Vista专用医药包
攻城略地： 失落的星球

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只



湖北 司俊轩	山东 丁厚民
河南 李铁峰	广东 吴 哲
江苏 汤 旸	河南 刘宪章
河南 郑秋芬	天津 崔岩松

读者回函卡幸运读者

奖品为漫步者高级耳机一副



贵州 余增慧	新疆 刘 伟
湖北 向 梅	山东 鞠 昕
甘肃 葛雅欣	上海 韩江浩
福建 秦福山	宁夏 陈 敏
广东 张仪伟	四川 许永强

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）


LG
Life's Good
没有锐比看不到
5000:1锐眼独具
5000:1
Digital Fine Contrast
锐比(DFC)
LG液晶显示器锐比技术(DFC)，突破清晰对比极限。5000:1超清晰对比度，2ms极速响应时间，170°宽广视角，为你带来不曾企及的影像新体验，WindowsVista权威认证，让你的娱乐更专业，独领锐比至High风潮。
▶ 画面层次更分明
▶ 色彩明艳更逼真
▶ 细节呈现更极致
▶ 影像清晰更流畅
L226WTQ
CERTIFIED FOR Windows Vista™
见所未见
never seen before
LG显示器
乐金电子(中国)有限公司　LG一号通服务热线:400-819-9999　LG显示器网址:http://www.lgemonitor.com.cn
北京:010-65631398　上海:021-52410606　广州:020-38825577　成都:028-87781188　沈阳:024-86239898
"Windows Vista"与"Windows Vista标识"是美国微软公司在美国或美国以外国家的商标或者注册商标

变形金刚新成员——环保金刚漫步者H180试用手记



漫步者作为国内多媒体音箱行业的领导者，多年以来推出过无数款优秀的多媒体音箱产品，从R1900系列到S2000，一次次提升多媒体音箱的音质极限，成为PC音频高端应用的典范。而在中低端，R1000TC系列创下史无前例的销售奇迹，很难说到底有多少用户至今还在使用它们，也无法估算究竟有多少用户的PC之路是在它的伴随下一路前行。2006年，漫步者开始在耳机领域发力，其H260入耳式耳塞堪称一时经典，无论造型还是音色风格，引得许多同行纷纷模仿，其中甚至不乏耳机行业中的著名厂商。直到现在，笔者认为H260依然是同价位上的最佳选择，就如同音箱中的R1900。在H260的成功基础上，漫步者在品牌诞生10周年之际再度推出重量级耳塞产品——H180。



H180给人的第一印象就是其独特的环保包装。为了节约成本大部分同类产品都采用塑料外壳包装，而漫步者却采用了成本更高的再生环保纸制作包装，在环保问题日益突出的今天，虽然产品包装虽然只是一个细小的环节，却体现出一个企业对社会的责任感。打开包装之后，H180的附件又令笔者小小地惊讶了一次——精致的收线盒、方便的耳机便携包——这两样附件通常只出现在中高端产品中。

H180的外观设计走中性化路线，以黑色为主，塞柄上以银色的装饰条覆盖，耳塞的整体轮廓较为硬朗，线条分明，表面经过亚光处理的银色装饰条与高度抛光处理的黑色外壳形成鲜明的对比，稳重又不乏时尚感。H180的导线采用高纯度的结晶铜，线材外覆盖优质的橡胶，具有良好的弹性和柔韧性。这种导线可以避免因汗水腐蚀或者气温降低而导致的硬化现象，笔者的森海塞尔MX500就曾经因为导线硬化成铁丝一般而被束之高阁。另外这种导线还可以减少收藏中的缠绕现象。导线采用直型插头和Y型分线，直型插头要比传统的L型插头更适合随身听的线控器和顶置插孔的MP3等设备，而Y型分线则比常见的折返式分线更加结实耐用。另外在立体声插头与导线连接的部分包裹有一层柔软的橡胶，可以有效防止导线断裂。



音质测试方面，笔者分别使用松下CT820 CD机和一台采用创新X-Fi白金版的PC作为音源。测试曲目方面，以蔡琴、王菲的经典作品测试人声及中频，以沙汗姆的小提琴作品和欧翠峰小号曲目为主测试高频，以何训田著名的《波罗密多》用来测试耳机的低频表现。另外通过部分钢琴曲目和部分小编制的古典曲目来测试耳机的整体控制能力和综合表现。

首先要说的是H180在两种不同的音源平台上都表现出了相当不错的水准和适应性，暖暖的音色甚至纠正了CT820过于冷淡的风格，令人意外。H180的高频比较明亮，泛音丰富，具有一定的延展性，将一曲《西班牙斗牛士》小号独奏演绎得流光溢彩颇为精彩，充分表现出了小号的音色特质和乐手超凡的演奏功力。沙汗姆的小提琴与吉他一问一答，一唱一和，小提琴细腻婉转，许多低档耳机在回放这一曲时的表现只能用“拉铁丝”来形容，远远无法和H180相比。中频方面H180表现得温润致密，充满感情色彩，很好得还原了歌手的嗓音厚度，带出《被遗忘的时光》后面那丰富的人生经历和微妙变化的心理。H180在低频的表现是最好的，下潜较深，量感充沛，速度适中，没有拖泥带水或者浑浊不清的情况。千江有水千江月，万里无云万里天……H180在这首选自何训田《波罗密多》专集的《千江月》中的表现令人惊讶，在变化多端的节奏中，低音单元能够表现出低频的细节，能感受到那面鼓有多大，鼓皮是紧还是松。



出于对H180音色的偏爱和音质的信心，笔者在试用的一段日子里一直用它作为主力听音设备，甚至是看电影也不例外。时值《变形金刚》火热全球，笔者反复看了不下三遍，朋友从国外带回的《变形金刚》原声大碟更是百听不腻。在这段时光中，更加深了笔者对H180的好感，致密的声底和出色的解析力将变形金刚独特的声调表现得活灵活现，擎天柱的沉稳和厚重、威震天的残忍与暴戾仿佛就在耳边。出色低频表现充分还原了影片庞大的气势和紧张的气氛，在警车路障追逐男主人公的一幕中，H180将音效渲染表现得无孔不入，强烈的压迫感几乎令人紧张得无法呼吸，H180对气氛渲染和场面的掌控能力可见一斑。

就在本文即将完成时，笔者带上H180，打开CD聆听充满金属摇滚风格的原声大碟，仿佛让笔者站在众多变形金刚的脚下，向上仰视……甚至幻想我的H180也会突然站起来，干掉那个可恨的迷乱……总体来看，漫步者H180的音质表现远远超过同档产品，甚至在个别地方达到了300元左右耳机的水平，但是它的实际售价还不到50元，是一款非常超值的产品。P



一百易学习平台7.0版





免费咨询电话：400-700-8866

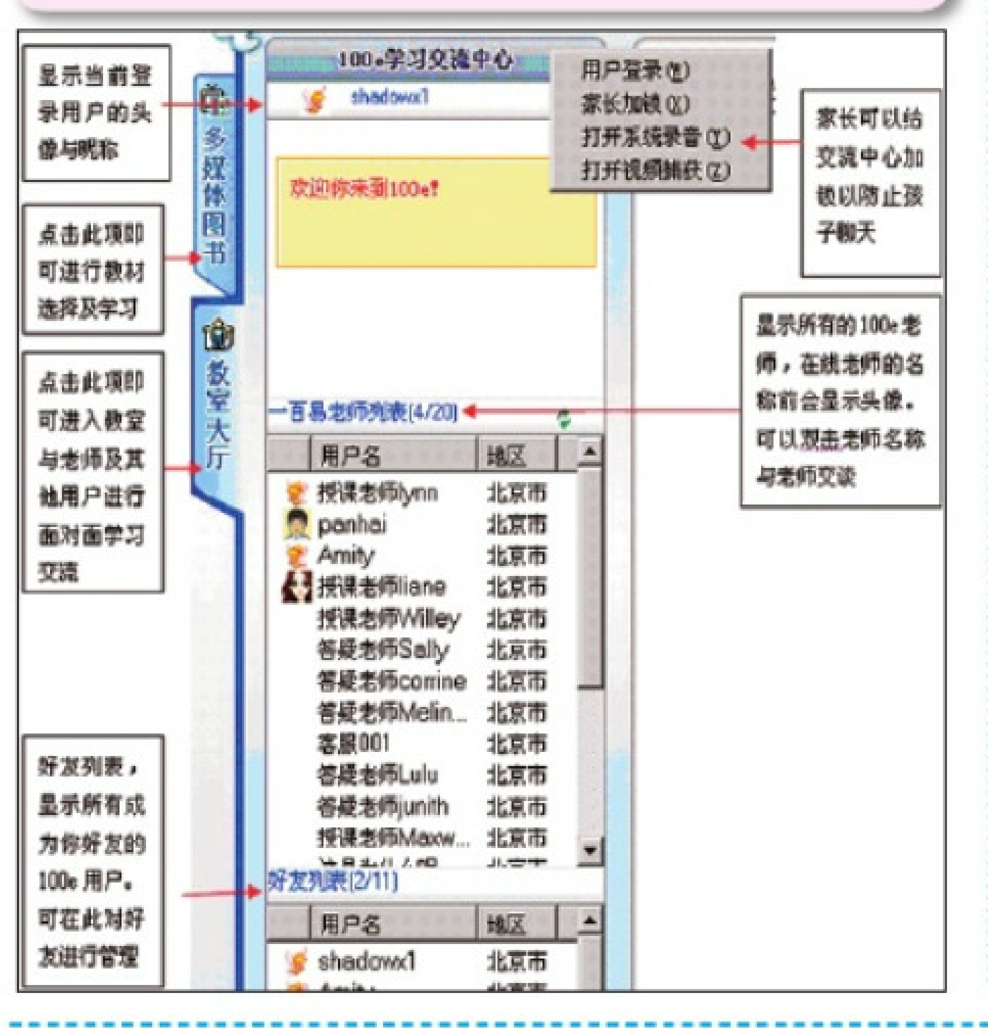
打造全新网络英语学习模式

近期一百易网络英语学习平台7.0版本进入火爆公测中。7.0版客户端的功能在6.0版本的基础上进一步提升，各项功能设置更加人性化。（一百易7.0版本客户端可在www.100e.com免费下载）

7.0版客户端在外观设计、图书浏览和查找方面都进行了新的设计，力求给用户以时尚、方便、快捷的感受。同时7.0版客户端强化了“学习交流中心”功能，它可以让相隔千里素不相识的一百易用户在这里进行视频对话，相互练习口语、交流学习经验。而且学习交流中心里还设有“英语教室”，一周七天都会有专职英语教师在“英语教室”内授课与答疑解惑。

1.一百易学习交流中心功能介绍

启动一百易网络英语学习平台客户端7.0版后，会看到一百易交流中心的界面，如下图。↓



2.跟英语教师在网络教室学英语

一百易聘请了大量教学经验丰富、发音标准的英语老师，其中包括很多外教，他们通过一百易进行远程教学，开设英语视频课堂、解答英语难题、纠正发音问题、陪练口语，一步一步让学生开口说英语。

用户登录7.0版客户端后点击平台页面最左边的“教室大厅”按钮。教室大厅里分别有“我的教室”、“正在进行的课程”、“即将开始的课程”、“系统教室”和“用户自建教室”。“正在进行的课程”信息显示出课程详细信息以及已进入教室的用户数量。目前7.0版客户端一个教室的容量限制为500人，当您想进入教室时，点击“进入教室”即可。当教师锁定了教室时，用户则只能出不能进。

“即将开始的课程”信息显示出教师的头像、课程分类、本节课堂名称、已进入教室的用户数量以及授课开始时间（标红），如右图。

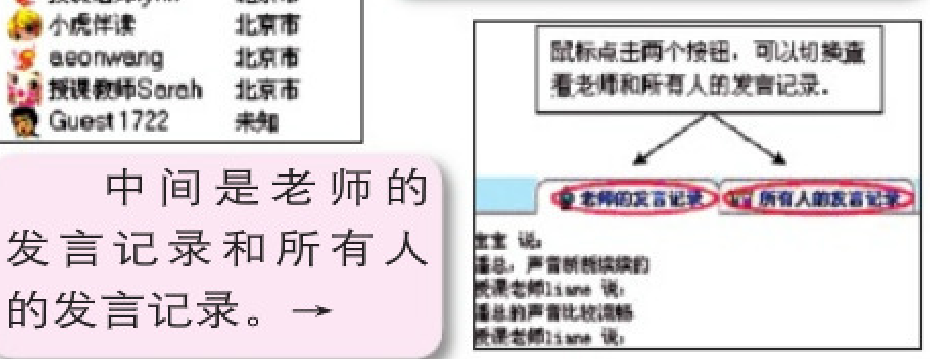


3.如何在英语教室听课



←进入教室后，页面左边为教室里的用户列表。

中间是老师的发言记录和所有人的发言记录。→





←右上方是在“讲台”上的授课老师的视频。如果要查看讲台授课老师的视频，只需在页面左上角“100e学习交流中心”处，右键选择“打开视频捕获”即可。

“讲台”视频下为发言人的视频。如果您想上台发言，可以点击“发言台”的“上台”按钮，这样，您的视频会出现在教室所有用户的发言台视频显示位置，您的发言也将会被所有用户收听到。

4.如何与用户交流



在7.0版客户端上点击“教室大厅”，进入某个教室后，页面左侧显示该教室内所有用户列表。

双击用户的名称，即可打开交流窗口。点击“开始视频对话”，待对方同意后即可建立起视频连接。

总结：一百易提供了一个真实的英语交流环境。在中国因为没有语言环境，无法真实交流，失去了语言学习的基础，人们学成了聋哑英语。而一百易为大家提供了一个“不出家门，却出国门”的语言环境。通过互联网，学生在一百易平台上齐聚，用语音、视频与世界各地的英语使用者或学习者进行英语交流。这不仅为学生提供了一个说英语、练英语的真实环境，还能结识世界各地的朋友，提高学习英语的兴趣。

一百易全方位解决了英语学习者和汉语学习者在学习过程中所能遇到的困难，能够带领所有的语言学习者突破语言学习的障碍。如果你想为自己学英语找一个借口，如果你想找到一个学好英语的方法，一百易将给你充分的理由！

现在，一百易为《大众软件》的读者举办专享的“72小时免费体验活动”，只要按照以下步骤，就可以轻松体验到一百易7.0版客户端的所有功能：1.登陆www.100e.com，下载“一百易”；2.进入网站上的“VIP快速通道”；3.注册用户名；4.输入免费码100e-435519-83602541；5.按提示开始学习。P

学游戏、读日语、100%包就业

ゲームを学ぶ、日本語を読む、就業を保証します

——日本动画寻求中国制作人才，复旦托业CIA紧急推出对日游戏动画制作100%就业培训班

日本动漫企业委托复旦托业CIA在华培训动画人才

众所周知，国际游戏动画制作大国日本的游戏动画产业在世界上处于领先地位，但动画制作中的大量中低端加工对使用高成本人力资源的日本游戏动画企业来说会增加成本压力。相对而言，中国这个国际动画加工厂的人力资源可谓是价廉物美。为此，日本名古屋华人商会代表多家日本游戏动画企业，委托复旦托业教育培训中心及著名游戏动画教育机构CIA数码定向培养对日游戏动画项目制作人才。



国内强强联手，品牌保证

上海CIA数码科技是我国著名数字艺术教育专业机构，通过引进国际先进动画教育理念，和上海大学、复旦托业等诸多教育机构合作培养了超过2000名中高级专业影视游戏动画制作人才，5年来，CIA数码所培养数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量。复旦托业教育培训中心是复旦大学产业办下属唯一培训机构，联合CIA数码科技的经验和技术，强势推出对日游戏动画定向培训项目。

一年日语强化训练+丰富技能课程+对日动画实战训练

复旦托业CIA游戏动画日企委培定向就业班完全针对日本游戏动画企业制作要求进行学习。首先是日语，一年的时间由日本企业委派日语教师对学员进行专业日语教学；其次是在校期间针对就业的三大技能课程：传统手绘能力训练、二维动画及其软件培训、三维动画及其软件（3DMax和Maya）的强化使用训练；最后是针对就业需要的工作经验的积累。对日动画制作实战训练，同学直接参与制作游戏动画，丰富的学习内容可以确保对日人才输出的合格。



100%包就业

此次委托培训是针对日本游戏动画制作的人才输出，首批招收40名学员，凡成绩合格者全部安排到在沪日资及相关企业从事游戏动画加工制作，在校期间通过日语二级，专业成绩优秀者将有机会直接派遣至日本从事动画加工。此次招收学员户籍不限，年龄18岁以上，面试合格后即可入学。P

报名电话：021-50930136
详情登录：www.cia-china.com



DAVID LIU访谈录



记者：

DAVID LIU，听说您执导的大型三维动画电影《蜜里逃生》最近在北京钓鱼台国宾馆成功地举行了开机仪式，在此表示祝贺！

DAVID LIU：

谢谢！

记者：

中国的年轻一代大都看过您参与制作过的像《变形金刚》《海底总动员》等多部动画电影及游戏动画，您也在加拿大创办过多所动画游戏学院，动漫教育方面您可谓是经验丰富，在中国我们同样拥有希望接触动漫行业广大青年人才，您对中国动漫教育有什么心得吗？

DAVID LIU：

你过奖啦，我在加拿大温哥华创办的高科技互动艺术学院（CIA）教育体系已成功登陆中国，去年与上海交通大学成人教育学院独家合作，至今已成功培养出两期优秀学生，我们力求学习与制作正确地结合与执行，并且保证学生的实习与就业，优秀学生可以加入制作团队，完成学习的最终目标——制作国际大型动画电影。

记者：

那么我们动漫爱好者就可以实地参与制作了，看来兴趣工作不是梦想啊。

DAVID LIU：

是的，我们可以助他们完成梦想。

记者：

那么您觉得目前制约中国动画发展的原因是什么，您对制作出一部成功的动画片有什么样的看法？

DAVID LIU：

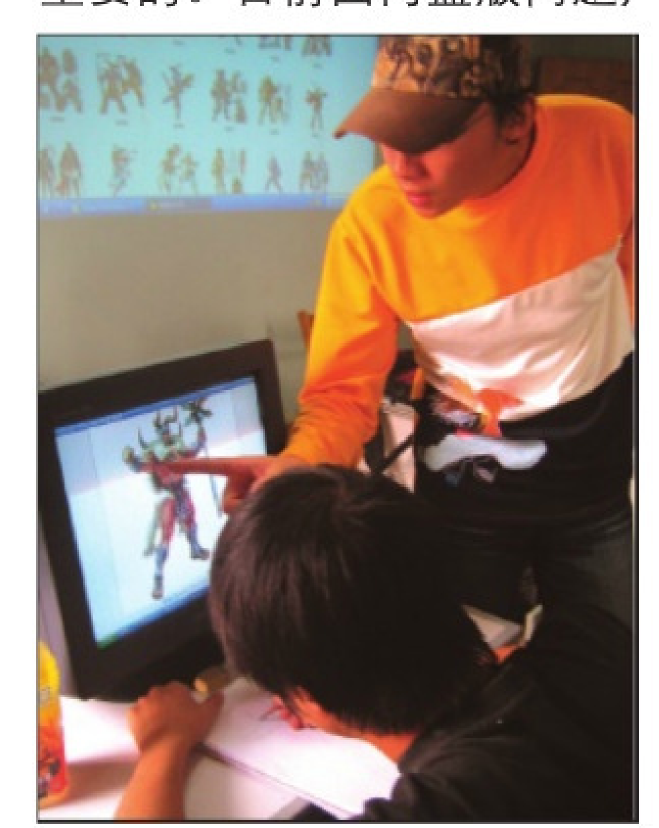
首先我要说的是任何一部动画片的面世都要经过周密的筹划，作为制作人首先要考虑的是“3个W”：What is the Right Market? Who is Your Audience? Who should be Your Producer? 也就是，第一，正确的市场在哪里？第二，我们的观众是什么样的人？第三，我们的制作团队是谁？

记者：

您能详细解释一下吗？

DAVID LIU：

正确的市场在哪里？一句话，我们的市场应该在一个有知识产权保护的国家。动画属于文化行业，知识产权的保护对动画片能否获得应有的市场效益，保证资金回笼，促进动画片良性循环发展是至关重要的。目前国内盗版问题严重，还需更大力度的加强知识产权的保护。针对国内市场盗版，我们应当把眼光放得更长远，积极地去争取海外市场，弥补国内市场的不足。《蜜里逃生》动画电影就选择在法制相对完善的北美市场首先上映。



记者：

那Who is Your Audience怎么理解呢？

DAVID LIU：

我们的观众是谁？他们是什么样的人？在制作动画前必须在心里有着答案。一部成功的动画作品都是有着准确的受众定位。对此国外有着清晰的影片分级制度，如北美将影片分为3个级别：4~7 岁，8~12岁，13岁以上。不同年龄段的观众呈现出不同的心理需求，口味和兴趣相差千里，动画影片也呈现出各自的不同。如4~7岁动画画面较单纯，人物较可爱。8~12岁动画画面颜色逐渐丰富起来，人物造型也更加漂亮。13岁以上画面开始变得灰暗，开始出现打斗暴力，甚至性的描写。

而在中国影片分级制度尚未建立，大量动画片不加分级涌入国内市场后，一方面影片未能对口接收，造成观众流失。另一方面儿童可能接受到对他们不利的成人信息。如前几年在国内热播的《蜡笔小新》在日本属于成人动画，国内未加分级，使许多儿童接受到不良信息，造成父母及教育界的声讨。

我们《蜜里逃生》动画电影定位清晰，针对8~12岁的儿童，这也是动画片最大的观众群体。

要将以上想法实现，还需要有一支强大的团队。

记者：

原来如此，那您就给我们介绍一下您的团队。

DAVID LIU：

我们的制作团队是一个高度国际合作化的制作团队，我们聘请了美国、加拿大和法国三家设计师来为我们设计形象，我们的要求很严苛，务求得到满意的效果。对于我们的动画师，我更看重他们每个人身上独具的创作力，而不是学历。动画需要想象力，需要有实现想法的能力，通过我们对动画师严格的培训，使他们的制作水平具有与好莱坞一样的品质。这是保证我们《蜜里逃生》动画电影品质的关键因素。

记者：

今天真是很有幸听到您的观点，相信这3个“W”会给目前动画制作人更多的启示。那您最后还有什么想对观众们说的呢？

DAVID LIU：

最后我想说的是，动画事业就好像是一个蓝色的海洋，我们的《蜜里逃生》就好像郑和的大船，我希望它能够遨游到世界各国，把我们的文化带给世界儿童。

记者：

相信您的美好祝愿一定能实现，我们也期待《蜜里逃生》会给我们带来跟多的惊喜！

DAVID LIU：

一定会！P





奇珍唤兽
如来神掌召唤兽全攻略

现在的网络游戏越来越重视任务性和协作性的搭配，万众瞩目的大型3D回合漫画网游《如来神掌OL》在它的系统中不但大大加强了游戏的任务性，更重要的是加强了召唤兽在游戏内的地位。经过两次中等规模的封闭测试，经过十几个版本的更新调整，经过开发团队日以继夜的努力，终于在此时迎来了它永久免费、永不删档的内测。而今我们就在游戏内测之际，给所有玩家讲解一下如来神掌独特的召唤兽系统吧。

唤兽参战　何乐不为

作为游戏的一个特色系统，召唤兽的使用是游戏一个必不可少的组成部分。很多玩家有时候会有误区，觉得召唤兽只是人物角色的附庸，有则用之，无则也罢，并不是非用不可。但是我在这里要很认真地告诉你，其实绝对不是这个样子的，这种理解是片面和不正确的。首先关于战斗时召唤兽的作用十分明显，相信有经验的玩家应该都知道所有网络游戏中组队练级打宝的经验肯定比个人单练要高，而且相对掉宝率也会增加。但是由于在实际游戏中找到一个称心如意的组队战友不一定那么简单，很多时候我们会被迫独自练级。此时很多时候玩家就可以使用召唤兽参战，强大的召唤兽不但是一个好帮手还是一个很有作用的伙伴。这样既解决了找不到合适玩家的尴尬，又收获了经验和宝物，何乐而不为呢？

召唤兽参战可以使用的不少战斗指令，完全参照人物角色的战斗指令，用于物理攻击、法术攻击、道具使用、防御以及逃跑。如果玩家不想过分花精力在召唤兽战斗上，也可以通过自动战斗进行设置，召唤兽就会自己按玩家设定的动作进行战斗，方便快捷。要是此时配合血库蓝库等道具，召唤兽将会发挥更大的战斗威力。





不过需要提醒玩家的是，一个角色只能带一只召唤兽出战。非战斗时，每次只能设定一只召唤兽为出战状态，进入战斗后此召唤兽为默认出现的召唤兽。战斗中可以更换召唤兽，但是每个召唤兽只能出场一次，即被更换下场后不能再上场。而且召唤兽的等级不能和玩家角色相差太多，否则就无法正常游戏。

唤兽天赋　重要参数

其次召唤兽也是有养成系统的，召唤兽天生具有气血、魔法、物攻、法攻、防御、精神、速度、躲避、命中、寿命等天赋，这些天赋属性直接决定了召唤兽的能力和评定。

气血天赋就如本身所言，决定召唤兽的血量，当然多多益善。魔法天赋决定了你召唤兽的最大魔法值，不过如果你的召唤兽是作为肉盾来使用的话，魔法值多少就无关紧要了。物攻天赋作为一个攻击的主要部分，无疑十分重要，如果你本身是一个法师，而你的召唤兽又是一个肉盾，那么恭喜你，你找到了最好的搭档。法攻天赋是作为一个魔法类召唤兽最需要追求的东西，如果你是一个战士，那么搭配一个魔法型的召唤兽对你的战斗将无疑是最完美的组合。防御天赋是召唤兽的防御力，不管你选择哪种类型的召唤兽，防御天赋都会是你最好的朋友。精神天赋是指召唤兽对于法术伤害的防御效果，尤其是级数高了之后，召唤兽受到的伤害普遍都是来自于各类强大法术，因此挑选一个精神高一点的召唤兽进行养成是一件非常重要的事。速度天赋是用于战斗中的出手速度，速度越高，首先进行战斗几率越大。

寿命的概念其实就是召唤兽的存活时间，寿命越长，召唤兽的发展潜力就越大。对于一个本身属性很棒的召唤兽来说，要是你遗憾地发现他的寿命天赋很短，那真是十分可惜。即使你的召唤兽现在很强，但是随着时间的流逝，它的寿命越来越少，最后会因为寿命用完而不能使用，因此你会不得不放弃对它的养成而继续寻找新的召唤兽。召唤兽的显示和战斗都会消耗寿命值，尤其是在战斗中死亡更是对召唤兽寿命的严重伤害，会使召唤兽的寿命大打折扣，这是玩家必须要注意的。一旦一个属性很好的召唤兽因为寿命问题面临消失死亡的时候，一定也是玩家最为难过苦恼的时候，辛辛苦苦养育那么久却不得不说永别。不过，只要玩家悉心照料，不要让它在战斗中频繁死亡，很多召唤兽还是能存活很久的。

挑选召唤兽的时候，以上的各种天赋都是需要玩家仔细考虑，细心选择的。系统也会自动给玩家的召唤兽做出评定，评定的星数越高，召唤兽也越优秀。玩家完全不必为召唤兽的初始等级过低而着急，一方面级数是可以练的，另一方面很多时候召唤兽宝宝才是各种天赋属性最好的召唤兽。召唤兽升级实行系统配点，但可以到指定NPC处进行洗

点，将召唤兽变为1级，改变其天赋、成长率、技能，使之成为你最想要的召唤兽。

唤兽技能 千变万化

召唤兽的技能一直是玩家非常关注的重点，在这里我就为大家做一个详细说明。召唤兽被捕捉的时候技能最多不超过5个，经过召唤兽洗点后最多也只能拥有8个技能。召唤兽技能的获得可以通过道具商城购买技能书或者打怪掉落的技能书来进行修炼，当然召唤兽在养成升级之后也有一定几率获得新的技能。

目前召唤兽最多拥有8个技能，分为主动技能和被动技能两种。天生特有的被动技能有幽暗、绝缚、辟毒、厚皮和邪灵。幽暗是可以免疫咒系技能，绝缚是免疫封系技能，辟毒是免疫毒系技能，厚皮则对于受到物理攻击的伤害减少，邪灵就是受到法术攻击时伤害减少。被动的状态技能是指召唤兽战斗时每回合都有一定概率触发一个状态，持续数回合。作为召唤兽的特有技能召唤兽的永恒技能是帮主人保持辅助状态到战斗结束（辅助状态指所有增益性状态）。

说完了被动技能，我们现在来说说主动技能，这也是玩家非常想知道的。召唤兽的主动技能分为：物理伤害、法术伤害、状态技能和特殊技能。物理伤害是用于造成直接伤害的技能，法术伤害是用于造成直接伤害的技能，状态技能是指带属性的攻击技能或者是提升自身属性的技能。特殊技能是指召唤兽的“隐身术”，状态可以持续数回合，使用后每回合开始就能隐身，本身物理攻击力降低，不可用法术攻击。召唤兽技能不会随着召唤兽等级的提升而提升，当召唤兽升到某等级时会产生新的技能。召唤兽的技能和玩家角色技能一样华丽多变，拥有群攻魔法和单体强攻等许多技能，相信对于玩家的战斗是非常有用的。

唤兽捕捉 技巧奥义

说了那么多召唤兽的属性，各位玩家一定都跃跃欲试，想要亲自抓几个来亲身实践了吧。接下来我就给大家透露一下捕捉召唤兽的技巧吧，相信会对各位玩家有一定的帮助的。首先选择你要抓捕的召唤兽，然后你需要在对此召唤兽的战斗中获取他的怪物图鉴，用了图鉴才可以进行抓捕。拥有图鉴之后，点击右键加入图鉴收藏，然后你就可以去捕捉你想捕捉的召唤兽了。在战斗中遇到该怪物，可以使用右侧的指令列表中的捕捉命令。怪物的气血越少捕捉成功几率越高，因此最好先对它进行攻击，等到感觉它濒死的时再进行捕捉。当然每次捕捉召唤兽都会消耗一定的魔法值。战斗中怪物被成功捕捉过来，即成为玩家所拥有的召唤兽，召唤兽拥有与怪物同样的外表，但属性不同。实际相当于删除了被捕捉的怪物，生成了一只与该怪物外表相同的召唤兽，属性按召唤兽表中的属性生成。不过即使一次捕捉失败玩家也不必懊恼，因为只要拥有了召唤兽图鉴，就可以对其进行无数次的捕捉，捕捉召唤兽只消耗魔法而不消耗图鉴。







召唤兽宝宝是1级的原始召唤兽，由于可以从小培养，成长过程中属性分配可以更优化。不过由于比较稀有，捕捉还是有一定难度的。需要玩家细心和耐心去寻找，捕捉。虽然大多数的怪物都可以被列入捕捉名单，但是一些特殊怪物，如任务怪物和NPC、任务和副本Boss以及世界级的Boss都无法进行捕捉，这点希望玩家注意。而且怪物不是等级越高属性就一定越好，根据自身需要进行捕捉才是最好的选择。



另外值得注意的是，玩家携带的召唤兽数量是有限制的。玩家在31级之前自身只能携带两只召唤兽，随着级数提高才会慢慢提高携带召唤兽的数量。召唤兽一旦携带满了就无法进行捕捉，现在要是你觉得自己现在的召唤兽数量已满，解决办法可以把暂时不用的召唤兽寄存在NPC兽栏看守员这里，然后就可以再去捕捉自己想要的召唤兽了。要是对自己的召唤兽不满意又不想去NPC那里进行洗宝，游戏为这样的玩家设置了召唤兽放生这个选择，玩家可以把抓到的属性不满意的召唤兽放生以免占据捕捉的位置。

说了那么多关于召唤兽的资料，不知道各位玩家是不是已经了然于心，只等一玩了呢？2007年8月颠覆传统网游的最新力作《如来神掌OL》将会张开它的双臂欢迎你的到来，届时你一定会感受到史无前例的震撼和感动。今年最酷最好玩的游戏就在这里，快来参与吧，还等什么呢？ P

时尚科技魅力
——三星i7和L74 wide数码相机



■ 晶合实验室 壹分

厂商：三星（Samsung）　上市状态：已上市
售价：2500元（i7）/2600元（L74 wide）
咨询电话：800-810-5858　附件：样机暂无
推荐：追求时尚感受的用户

转动世界——三星蓝调i7



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

三星蓝调i7绝对是那种拿在手里就放不下的数码产品。或许我这么说你会觉得奇怪——它不是数码相机吗？是的，从外观上看，它还算是一个比较像数码相机的产品，但是如果深入了解它的功能和性能，你就会发现，i7已经很难有一个准确的定位了。它是一款真正将MP3播放、视频播放、摄像、拍照、电子书阅读、录音笔等功能融合在一起的产品，还具备独特的“世界旅游指南功能”。需要特别强调的是，i7并不是那种仅仅将多媒体功能作为噱头的哗众取宠产品，在测试中，这些功能都表现得像模像样。

除了功能之外，i7独特的工业设计才是能够让人从第一次接触就开始喜欢上它的法宝。这款产品采用坚固的全不锈钢外壳，表面经过特殊处理之后，不仅减少了冰凉的触感，而且增添了一种特殊的类似釉面的质感。产品正面设计非常简洁，线条流畅；右侧握持处带有一定的弧度，宽大的不锈钢挂环进一步增强了握持的稳定度。机身背面空间几乎全部被3英寸旋转式触摸液晶屏占据，屏幕右侧边缘采用弧线设计，轻轻向上推动液晶屏的右下角，伴随利落的“咔嗒”声，屏幕迅捷地旋转180度，自动开机进入拍照模式。屏幕旋转之后，右侧的凹陷可以让用户的拇指舒服自然地容纳其中。5个主要的功能键则分布在圆弧的边缘，结合触摸屏的PUI（物理用户界面）操作起来非常方便。如果将屏幕调整至90度位置，i7便进入PMP（个人多媒体播放器）模式；若是将屏幕旋转回原位，则是MP3播放器模式。值得一提的是通过PUI操作，用户可以在不改变屏幕位置的情况下在PMP、MP3、电子书阅读和世界旅游指南功能之间自由切换。另外，当屏幕位于原位时，用户也可以直接按下机顶的电源开关打开i7，此时将进入全自动拍照模式。



独特的挂环设计

i7采用一块1/2.5英寸740万像素（实际有效像素数为720万）CCD，支持ISO 80、100、200、400、800、1600以及自动等7级感光度调节。它放弃了以往产品常用的施耐德镜头，改用等效焦距38～114mm的3倍光学变焦三星NV镜头，最大光圈f3.5～4.5，在超级微距模式下可实现1cm最近对焦距离。在针对相机功能的测试中，i7的表现令人满意。测光较准确，自动白平衡下画面略偏暖，色彩表现趋于艳丽；NV镜头对紫边的控制良好，但是宽容度不够理想，画面中的高光部分细节损失较多。ISO 80～400下i7的画面较细腻，没有明显噪点，不过ISO 800起噪点猛然增加，画质损失明显。另外这款产品支持最高800×592@20fps的动态视频拍摄，拍摄的同时还可以进行光学变焦。全面的后期处理功能可以支持照片和视频，增强了产品使用的趣味性。





可以旋转的液晶屏

在机身内置的450MB“海量”内存（主要为世界旅游指南功能使用）以及SD/SDHC、MMC Plus扩展的支持下，MP3和PMP功能没有了后顾之忧，强大的处理芯片提供了不错的音/视频回放效果。i7提供了和个人音频播放器完全相同的MP3播放功能，支持48～320kbps CBR/VBR压缩的MP3文件；提供包括

DELUX
多彩科技

多彩科技　快乐共享

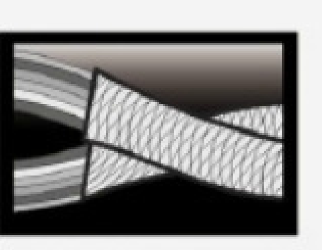
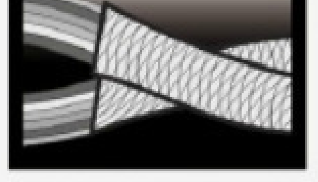


↗400A、410A免费送32瓦

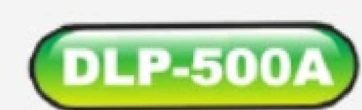
超霸
全面升級爲
2.3版
超霸系列






INTEL 12V 2.3版　支持VISTA　支持Inter-AMD　绿色节能　DC输出线黑色编织网

引领2.3版新规范：

- 符合Intel ATX 12V 2.3版设计规范
- 采用主动式PFC,PF值高达90%以上;待机功耗小于1W
- 支持宽幅、满足150-264V AC输入
- 内置过压、过流、欠压、短路、过载保护技术及防雷击设计

咨询热线：0755-21089596　www.deluxworld.com　深圳市多彩实业有限公司

SRS WOW HD在内的7种音效模式，耳机输出功率达40mW，充足的驱动力也保障了音质的发挥，整体音质水平与大部分中档个人音频播放器相当。不过i7采用2.5mm立体声接口，用户更换耳机略为不便。视频播放方面，i7只支持SDC格式，用户可通过附赠的Digimax Master软件将各种视频转换为最高分辨率640×480@30fps的SDC格式，同时支持内嵌字幕。不过该软件转换速度一般，高码率的大文件转换效率较低。在视频回放中，i7的屏幕表现出色，色彩鲜艳，响应速度也较好，足以应付一些高速画面。另外在音/视频播放中都支持自动接续功能，可记忆最后播放文件的信息，下次开机时从上次中断处继续播放。

畅游天下——三星蓝调L74 wide

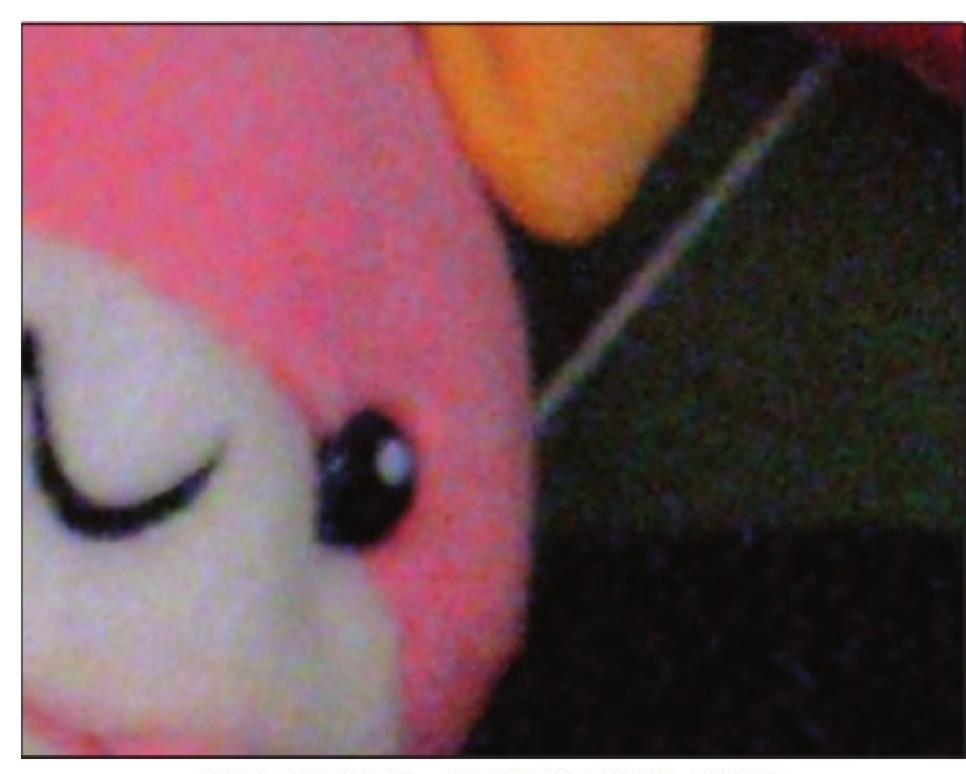


炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

三星蓝调L74 wide同样采用全金属外壳，造型上与L系列的另外两款产品基本相同。通体黑色，在镜头外环绕一圈三星标志性的蓝色；手柄、挂环等部分的处理方式则与NV7 OPS类似，甚至还保留了两个和NV7 OPS一样的触控按键。机身背面的设计非常“平坦”，没有明显的突出或者凹陷部分，和老式胶片相机颇有几分神似。与i7相同的3英寸触摸液晶屏固定在中央偏左的位置，右侧只有变焦拨杆和两个触控按键。防滑凸点和挂环增强了握持的稳定性，加上本来就比较宽大的手柄，L74 wide的操控性不错。

简洁的背面设计

从规格上看，这款产品与i7有太多相近的地方。CCD同样为1/2.5英寸最高740万像素（实际有效像素720万），支持ISO 80、100、200、400、800、1600以及自动等7级感光度调节（实际测试中在高感光度、宽容度、色彩等方面的表现也基本与i7一致）；支持最高800×592@20fps的动态视频拍摄，拍摄的同时还可以进行光学变焦。另外它同样拥有后期处理功能和时髦的面部识别自动对焦功能。不过在面部识别自动对焦功能上，L74 wide和i7的表现都不尽如人意，处理速度显得有些慢。


ISO 800样张，高感光度下噪点猛增

与功能驳杂的i7相比，L74 wide更专注于照片拍摄的表现。采用3.6倍伸缩式三星NV镜头，等效焦距28～101mm，28mm广角可以拍摄到更大范围的画面，适合风光摄影或创作一些特殊构图效果的作品。这款产品的最大光圈范围为f2.8～5.6，最近对焦距离达5cm（广角端微距模式），支持TTL自动对焦（多点、中心和面部识别自动对焦）。从实拍样张来看，L74 wide的镜头分辨率表现比i7略好一点。自动白平衡较准确，色彩较饱满，“数码灰”的感觉比i7要轻，利于用户直接出片；镜头的色散控制良好，逆光拍摄时没有明显的紫边；边缘成像质量控制也较好，不过广角端畸变控制一般。整体来看，L74 wide的性能并不太突出。

三星蓝调i7	
有效像素	720万
感光元件尺寸	1/2.5英寸
最高分辨率	3072×2304
动态拍摄	800×592@20fps
35mm等效焦距	38～114mm
最近对焦距离	5cm（微距模式）
最大光圈	f3.5～4.5
感光度	自动/80～1600
防抖模式	ASR电子防抖
取景器	3.0英寸23万像素触摸屏
内存容量	450MB
存储介质	SD/SDHC
尺寸	100.5mm×60.4mm×22.2mm
重量	186g

三星L74 wide	
有效像素	720万
感光元件尺寸	1/2.5英寸
最高分辨率	3072×2304
动态拍摄	800×592@20fps
35mm等效焦距	28～101mm
最近对焦距离	5cm（微距模式）
最大光圈	f2.8～5.6
感光度	自动/80～1600
防抖模式	ASR电子防抖
取景器	3.0英寸23万像素触摸屏
内存容量	450MB
存储介质	SD/SDHC
尺寸	104.5mm×61.8mm×21.8mm
重量	174g



i7整合了多种常用的多媒体功能，同时在各方面都有均衡的性能表现，加上出色的工业设计不只是追求时尚者的好选择。L74 wide的表现相对不是令人太满意，在画质上与同档产品相比并无优势，这也反映出三星在光学技术方面尚需继续努力的现实情况。另外，我们认为世界旅游指南功能具有一定的实用前景，只是在现有条件下难以有效发挥出来。

Edifier 漫步者



北京：	010-62102818	广州：	020-87517233	上海：	021-54249440	武汉：	027-87651768	重庆：	023-68790987	沈阳：	024-62125255
天津：	022-23004818	深圳：	0755-61362829	杭州：	0571-88380490	长沙：	0731-2922069		023-68791331	哈尔滨：	0451-82834896
石家庄：	0311-85200337	南宁：	0771-2982254	南京：	025-83619514	郑州：	0371-63912631	成都：	028-86313897	长春：	0431-5617779
廊坊：	0316-2092200	厦门：	0592-2227890	无锡：	0510-82768941	济南：	0531-86957774	贵阳：	0851-5822376	吉林市：	0432-6922909
唐山：	0315-2842341	福州：	0591-83364191	常州：	0519-6908751	青岛：	0532-83836687	昆明：	0871-5034101	大连：	0411-84522266
太原：	0351-7230997	海口：	0898-66718548	苏州：	0512-62068911	烟台：	0535-6661727	南昌：	0791-6250812	西安：	029-85531816
呼市：	0471-6808380	香港：	00852-23860928	镇江：	0511-5241702	临沂：	0539-3037299	西宁：	0971-6127925	兰州：	0931-8261696
包头：	0472-3318140	澳门：	00853-404299	徐州：	0516-83826810	合肥：	0551-3664575	乌市：	0991-2831592	银川：	0951-6031248

北京爱德发高科技中心　　免费咨询电话：800-810－5526　　欢迎访问：www.edifier.com

影音同行——索尼NW-A805个人多媒体播放器

■ 晶合实验室 壹分



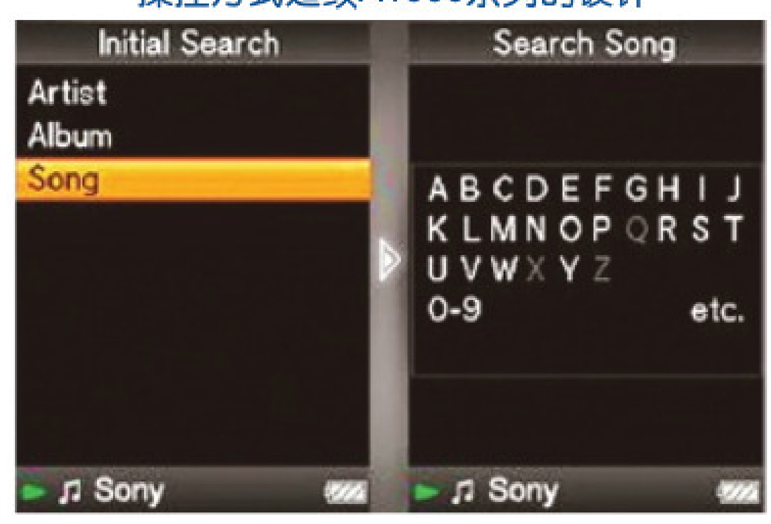
厂商：索尼（SONY）	上市状态：已上市
售价：1599元	咨询电话：800-820-9000
附件：EX082耳塞、数据线、说明手册等	
推荐：追求品质的中高端用户	

索尼NW-A805是其A800系列个人多媒体播放器中容量最小的产品，拥有2GB存储空间。送测产品采用黑色外壳，辅以银色边框，形成强烈对比。从外观上看，A800系列延续了来自较早的A1000系列的整体风格，拥有曲线流畅的轮廓，边角处全部经过圆弧处理，主要的按键布局也与A1000一致。令人遗憾的是其锁定键设计，不仅外观粗糙，且明显高出外壳，很容易因与其他物体摩擦而意外锁定/解锁。看上去好像是直到产品完工时设计师才临时将它装上来凑数的，完全不符合索尼产品的一贯风格。

这款产品的外壳材质坚固，模具加工精度和表面处理工艺令人满意，提供了良好的握持感。A805的体积较A1000大幅度缩小，产品厚度仅有9.1mm，长度不到9cm，比市面上大多数同类产品更小巧。



操控方式延续A1000系列的设计



方便的音乐检索功能

A800系列均采用2英寸QVGA液晶显示屏，分辨率320×240。测试中屏幕表现不错，色彩艳丽，反应迅速，可视角度也较好。屏幕显示内容可三向旋转，以适应不同用户的使用习惯，横持时也有助于改善视频欣赏效果。除了素质较好的屏幕之外，A800系列所采用的NEC MP201芯片为出色的影音效果奠定了坚实的基础。这款芯片支持320×240@30fps的H.264解码以及最高640×480的MPEG-4解码，强大的运算能力也为“清晰立体声技术”、“清晰低音技术”、DSEE音效系统以及VPT环绕立体声等功能的实现提供了保障。



来自S700的数据接口，拥有22个触点，未来可能增添更多的功能

MDR EX082耳塞是所有A800系列产品的标准配备，虽然它不是零售版本的产品，但是拥有与EX系列耳塞相同的设计，包括特殊的入耳式设计、13.5mm大直径振膜单元等。测试中该耳塞的表现较为理想，整体音色保持了EX系列的风格，低频具有一定的下潜与量感，中高频表现中规中矩。我们使用达音科EX01耳塞对A805进行音质测试，对于大部分卡片式播放器而言，其耳机插孔的输出功率往往无法良好驱动EX01，但A805在这方面赢得一个开门红，充沛的驱动力可以打消不少高端用户的担心。在关闭所有特效时，A805的音色偏暖，人声表现较好，低频略显平淡，高频顺滑，向上的延展较好，不过带有明显的音染。开启“清晰低音”等特效后，A805的音质表现得到较大提升，低频改善明显，声音密度也有所增强，尤其是VPT环绕立体声对其声场表现贡献颇多。总体来看，A805是我们测试过的卡片式产品中音质最好的。


MDR-EX082耳塞表现不错



A805在各个方面都有良好的表现，配套的SonicStage等软件也很成熟，虽然屏幕尺寸较小，但较高的分辨率反而使画面看起来更精细。标配的耳塞音质表现合格，可以满足大部分用户的需求。除了略高的价格之外，恐怕只有那个失败的锁定键能够动摇你拥有它的决心了。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



主宰中端——杰微JW8600GT无极版

■ 晶合实验室 壹分

作为第一代DirectX 10显卡的中端主力，GeForce 8600GT的价格应该是多少？就在各个公版产品还徘徊在千元上下时，杰微JW8600GT无极版却以899元的价格提供了性能更加强大的超频版产品。从目前的资料看，这款产品有两个样式，分别采用了大型蜗轮式散热器和带有《变形金刚》电影版画面的半封闭式散热器，我们拿到的当然是酷酷的后者。

杰微JW8600GT无极版采用G84-400核心，搭配256MB 1.4ns的三星DDR3显存。显存/核心频率达到了700MHz/1900MHz，不仅远远超过了GeForce 8600 GT公版产品的标准（540MHz/1400MHz），甚至接近GeForce 8600 GTS的水平（675MHz/2000MHz）。

这款显卡的元器件和PCB板的绝大部分都被遮盖在散热器的顶板下，供电电路中使用的主要是电解电容，在保持低成本的同时，以高规格的电容保证超频后的稳定性。它配置了D-sub、DVI和S-Video接口，可以适应不同的应用。

测试中采用华硕P5B主板，Core 2 Duo E6320处理器，Kingmax内存1GB×2；操作系统为Windows XP+SP2，安装NVIDIA公版驱动158.22。

厂商：杰微（Jetway）　上市状态：已上市
售价：890元　咨询电话：0755-23981866
附件：驱动光盘等　推荐：追求高性价比的用户

测试成绩表

测试项目	分辨率	成绩
3DMark 05	1024×768	10 638
	1280×1024	9755
	1680×1050	8817
3DMark 06	1280×1024	5707
	1680×1050	4989
HL2	1024×768	167.69
	1280×1024	111.87
	1680×1050	93.39
DOOM3	1024×768	157.5
	1280×1024	119.0
	1600×1200	87.5

从测试结果来看，这款产品的性能与标准的GeForce 8600 GTS基本一样，明显超过标准的GeForce 8600 GT。相对于同价位产品，表现出了更高的性价比。



对于追求高性价比的玩家来说，低价而高性能的杰微JW8600GT无极版无疑是非常吸引人的产品。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

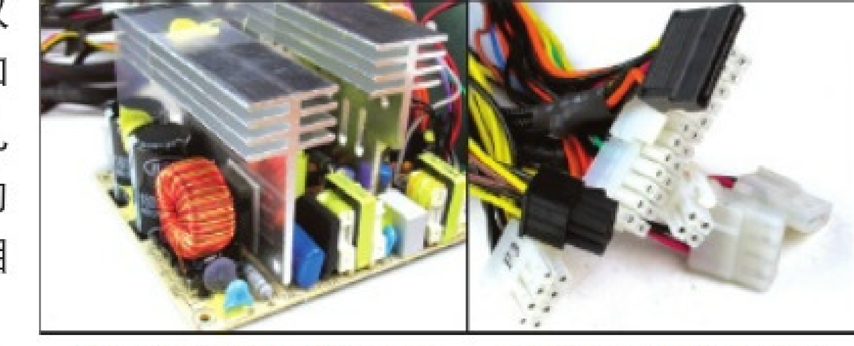
稳定效率之源——长城巨龙BTX-600SP电源

■ 晶合实验室 壹分

长城巨龙BTX-600SP是目前长城电源家族中功率最高的产品，标称达到600W，额定功率500W。这款产品符合英特尔ATX 12V 2.2版规范，采用在服务器电源上常见的双风扇贯通式散热设计，两个直径8cm的双滚珠散热风扇对称放置，一个吸入外部冷空气，另外一个负责排出，可以形成良好的散热效率，不过双风扇也导致噪声增加。

这款产品沿用了长城双动力系列电源的双路供电模式，两个+12V输出分别负责CPU和硬盘、光驱等设备的供电。主板供电接头为20+4pin设计，辅助电源接口则为1个4pin和1个8pin，以适应各种不同的主板。这款产品提供了8个D型插头和4个SATA电源插头，还有1个老式服务器主板供电插头，完全可以满足绝大部分用户的需要。另外这款产品还提供了一条带屏蔽的双头电源线和一些黑色扎条，厂家的考虑可谓相当周到。

厂商：长城　上市状态：已上市　售价：630元
咨询电话：400-811-8888　附件：屏蔽电源线、说明书等
推荐：追求稳定性的高端用户



优秀的电路设计和用料　规格齐全的各种接头

我们采用MBM5+OCCT来测试这款电源在高负荷下的表现，满载转换效率达到77%，明显优于Intel ATX 12V 2.2版规范的要求。测试中各路输出的电压波动都被很好地控制在±3%以内，风扇噪声以及发热量都要好于预想。



长城巨龙BTX-600SP在高负荷下的稳定表现令人满意，丰富的接头可以满足各种设备的需要，我们将它推荐给追求稳定性和大功率的高端用户。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

一场游戏一场梦
——ChinaJoy 2007报道纪实

■本刊记者 北四环民工组（上海报道）

“浪奔，浪流，万里滔滔江水永不休。”磅礴大气的一曲《上海滩》道尽了十里洋场的无限沧桑。从上个世纪二三十年代的旧中国开始，上海就是中国乃至整个东方的金融贸易中心，新中国改革开放之后，这里依旧以其独有的地理位置和历史文化积淀，再次成为中国经济发展的火车头之一。“东方明珠”的美誉和那座同名的通天高塔一起，时刻吸引着全世界的目光。这里的一盏灯火，都可能照亮整个世界。由于在美国洛杉矶举办的E3从2007年开始，仅仅邀请相关企业和媒体参加，不再对普通参观者开放，秋季的TGS展会也缩小了规模，因此，7月12日在上海开幕的第5届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）就成了今年全球最大的游戏产品技术展示会，吸引了更多来自各界的目光。奔赴上海的火车、航班上尽是前往参展、报道或参观的各类人士，展会场馆上海新国际博览中心附近的酒店处处爆满。因为E3和ChinaJoy 2007恰好选在同一个时间段举办，编辑部不得不兵分两路，分别派出报道组前往两地报道。前往上海的“北四环组”背着数十公斤的装备，挂着五颜六色的会场证件，终于站在了新国际博览中心的广场前，等待一年一度的大戏开演。

但正如当年黄霑先生是坐在马桶上闹肚子而偶得灵感写出了《上海滩》主题曲一样，上海滩所发生的种种传奇，可能背后都有许多不为人知的故事。如今的陈天桥在各种舞台上气定神闲挥斥方遒，一派领军人物的风范，但多年之前和市场经理一起夹着包四处奔走时，他一定从未想过能有今日。所谓“首富”，所谓“理想”，不过是后来人给他套上的种种光环而已。正像陈天桥自己曾经透露过的，当年的努力不过是为了让企业活下来，同时与分道扬镳的投资人争一口气而已。即使身家亿万，陈天桥自认最快乐的一刻，是他终于当上了父亲，有了一个宝贝女儿的时候。而几年前还是游戏行业局外人的史玉柱，近两年却成了各个游戏展会的明星之一，行业内绝大多数人都在他“脑白金式”的游戏营销手段下，痛或者快乐着。可是史玉柱在踏入游戏行业之前潜心混迹于《传奇》《大话西游》乃至《魔兽世界》，那些悄悄逝去的日日夜夜，却从来没有人提起。也许很多人都认为这不算什么，但是对于一个骤然崛起的游戏从业者来说，其实那些时间里包含了很多外人无法体会的东西。

无论如何，2007年7月12日，锣鼓喧天，彩旗飞舞，人山人海，场面是相当的壮观。中国游戏产业的年度大戏，终于开始上演。



论坛

与7月12日在上海新国际博览中心开幕的ChinaJoy展会不同，先期于11日在上海锦江索芙特酒店召开的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛，并没有人潮汹涌的热闹场面，但是这里引来的目光，却一点不比稍后才开始喧闹的展会现场少。陈天桥、朱骏、史玉柱、丁磊、张朝阳……中国游戏产业的重量级人物尽聚于此，他们带来的精彩，丝毫不逊于充满了腰肢和大腿的新国际博览中心。

高峰论坛在新闻出版总署副司长寇晓伟的主持引导下有序地开幕。最先出现在台上的是如今已经很少公开露面的上海盛大网络董事长陈天桥。在ChinaJoy 2007展会之前，盛大网络刚刚宣布以一亿元的金额投资收购了成都锦天科技。人们在羡慕锦天科技创始人、23岁的彭海涛之余，更惊叹于盛大的实力和决心，盛大收购锦天意欲何为？锦天科技值那么多钱么？盛大的下一个目标会是谁？种种疑问让陈天桥在走上舞台之前，身上已经聚集了足够的目光。而陈天桥也在演讲中解答了所有人的疑问。他表示，游戏行业如今正经历着从英雄到平民的年代。盛大作为最早一代的成功者，在与后来者的竞争中并没有出色的表现，反倒是完美、征途等公司迅速崛起。究其原因是因为盛大没有及时改变自己，依旧习惯于关起门来搞所谓的精英开发，用一个人、一个团队的智慧去迎合或对抗千千万万用户和竞争对手的智慧。脱离了游戏的全民化基础，抛弃了游戏创意产业的特性。因此在反思之后，盛大决定在2007年推出3个计划。首先是20计划，就是把游戏收益和游戏运营团队的骨干分成，最高分成比例可以达到20%。最近刚刚宣布和日本公司合作开发的《死或生Online》，其口号就是用“百万年薪和分成”来聘请中国最优秀的技术人员参与开发。其次是风云计划，投资锦天科技就是这个计划的开端。凡是认为用户数、规模达到锦天科技的游戏《风云》水平的，盛大都可以直接投资一个亿人民币现金。ChinaJoy期间，盛大网络在展馆门口准备了4辆奔驰车，任何时候，任何人，自认为符合标准的，都可以上车去盛大进行洽谈。第三是18计划，每月18号全天，包括陈天桥在内的所有决策者都会在公司亲自接待来访的合作团队，逐个和他们探讨项目和创意。对于真正有潜力的团队或项目会当场拍板投资或合作，每个带有创意和计划的团队盛大都会投入几百万到几千万不等的资金支持。



很少露面的陈天桥显得踌躇满志

陈天桥如此的豪气已经许久不见了，上一次见到还是在与韩国企业发生纠纷他挺身而出发表声明的时候。除了收购锦天科技，盛大还组织了一个“游戏内置广告”的研讨会。盛大投资的盛越广告今后将着力开发这一新兴业务，将网络游戏当作媒体平台来经营。


朱骏的发言十分谨慎

九城的朱骏在上台之前也同样背负着台下诸多灼热的目光，不仅仅因为他在此类场合常有惊人之语，还因为他手上拿着全中国期待度最高的游戏——《魔兽世界》的资料片《燃烧的远征》。但朱骏上台之后丝毫没有提及众人最关心的问题——资料片何时开放，而是谈起了网络游戏的多元化经营与探索。他表示2008年奥运会和2010年世博会将会带来更多的机遇，如何把握将是决定企业未来生死的关键问题，体育竞技和休闲类型网络游戏将是未来发展的一个重要方向，言外之意九城也一定会在这个方向投入更多的力量。不过想到九城早已与全球最大的体育竞技游戏企业EA展开了战略合作，朱骏此言丝毫没有让人意外之处。而他随后提及的“新运营方式”游戏内置广告，也与盛大不谋而合。习惯语出惊人的朱骏，这次有些让人失望。

相对于陈天桥和朱骏照着PPT文档逐次发言的谨慎，来自南方的丁磊和史玉柱却让他们手下的工作人员苦恼了半天，两人都抛开了PPT，自顾自说了一些实话，白白浪费了员工们的辛勤劳动。丁磊在演讲开始没多久就出人意料地提起了广受关注的《天下贰》游戏返工和《大唐豪侠》跳票事件。尽管没有详细解释原因，但丁磊还是承认近年在游戏开发策划中走了一些弯路，没有充分研究玩家的需求变化，游戏缺乏互动性和创造性。回炉的两款游戏都在重新研发当中，预计2008年将会与玩家见面。而近期网易将推出《大话西游3》，作为一个新的起点。同时还会将更多的目光投向海外，不仅仅致力于研发，也要引进海外的优秀作品。



丁磊像往常一样不喜欢照本宣科

史玉柱此次演讲的主题是“市场竞争”，但发言一开始就表示要谈竞争最有发言权的还是陈天桥。《传奇》系列游戏6年后还能保持稳定的收益，陈天桥对于竞争和市场的认识确有独到之处。随后史玉柱就市场的进步是研发推动还是需求拉动、中国游戏行业到底需要怎样的技术和人才、网络游戏的真正寿命周期这3个问题畅谈了自己的观点。需求拉动市场、技术进步需要配合市场发育、策划人才是行业发展的核心、网络游戏应该是一个长寿命的产品是史玉柱的最终观点。最后史玉柱还意外提起了网络游戏的分级问题。他认为目前网络游戏带来的许多负面影响，实际是没有对游戏进行受众分级，不能进行针对性的设计和管理，因此分级问题是限制当前中国网络游戏产业发展的一个核心问题。如果游戏分级制度得以实施，《征途》甘愿被划入“3级”。此言在台下引发了热烈的掌声。

除了广受瞩目的这几位名人之外，搜狐的张朝阳、联众的伍国梁也分别阐释了自己对游戏产业热点问题的看法。张朝阳谈到如何有效整合各种互联网资源，如社区、博客、多媒体与网游运营相结合，打造全方位的娱乐互动。而伍国梁则是谈起了业界近期非常关注的虚拟装备交易问题。他建议应该正视这个问题，尽早将虚拟交易纳入合法化正规化的管理轨道，才能保证中国网络游戏产业的健康发展。

ThinkPad推荐使用Windows Vista® Home Premium。



ThinkPad R61

外表强大，更要骨子里的坚强

ThinkPad R61宽屏笔记本
采用全新一代英特尔®
迅驰®双核处理器技术。

看似强大的挑战将在你面前变得渺小，这种信心源于外刚内强的ThinkPad R61宽屏笔记本。在坚如磐石的机身下更有层层设防的数据保护技术，让核心数据远离意外；全新的英特尔®迅驰®双核处理器技术，令内在性能双倍强劲。ThinkPad R61将外在坚固与内在强大紧密结合，决定成败的将是你的非凡智慧。**ThinkPad 让思想更有力**



坚如磐石的机身保护

高强度外壳/不锈钢铰链/立体边框设计

层层设防的数据保护

硬盘减震器/减震双导轨

硬盘防护罩/APS硬盘保护技术

全新的三级散热系统

真空双散热管/键盘对流/全新涡轮式温控风扇

ThinkPad R61 7755A17

英特尔®迅驰®双核处理器技术
- 英特尔®酷睿™2 双核处理器 T7300(2.0GHz，4MB 二级缓存，800MHz)
- 英特尔® 965PM芯片组
- 英特尔® 4965ABG

预装正版Windows Vista® Home Basic

1GB PC2-5300 DDR2 667MHz内存

NVIDIA NB8M 128MB 独立显卡，14.1" WXGA+显示屏

120GB SATA硬盘，Rambo，1394接口，4合1读卡器，3个USB2.0接口

集成蓝牙，集成摄像头，安全芯片，千兆以太网，标准4芯锂电池

一年免费部件及人工有限上门保修服务(系统电池一年)

零售参考价：¥14，999

即刻拨打800-830-6477转6553或0755-86365477转6553或登录www.thinkpad.com/cn了解更多详情

ThinkPad®
a product of Lenovo

网易

与那些面积庞大的展台相比，网易今年在ChinaJoy的展台面积并不算很大。展台上可以看到网易所有的游戏系列，包括《梦幻西游》《大唐豪侠》等，当然最令玩家关注的还是即将公测的《大话西游3》，展会期间公开了这款游戏的首个CG视频。和许多参展厂商的“暴露”风格相比，网易展台推出了别具一格的“美眉反串‘大话3’”Cosplay。虽然人气一般，但也反映了网易的一贯风格。



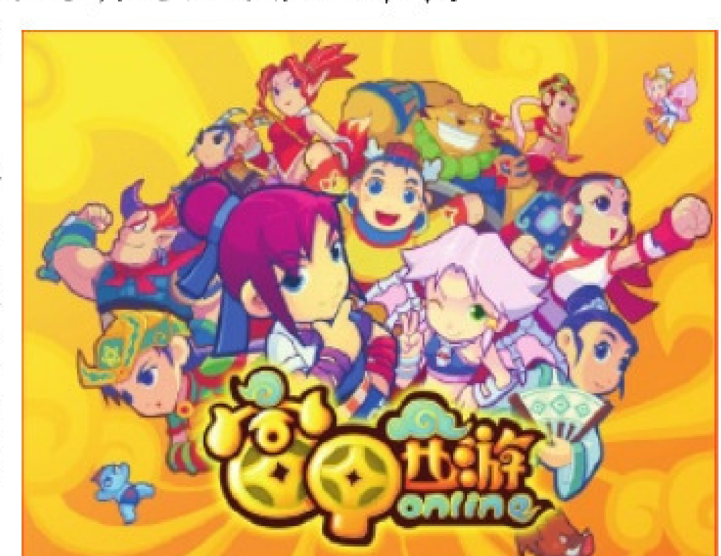
网易的下一步战略
——专访网易副总裁、在线游戏事业部联席总监陈伟安

大众软件：大家都比较关心《天下贰》的近况，有一种说法是，《天下贰》重新开发是打算改变收费模式，请问这是否属实？

陈伟安：《天下贰》宣布回炉后，经过这段时间一系列的调研工作，已经对世界观进行了修改。至于《天下贰》是否改变收费模式，我们还需要进一步调查、讨论后再确定。

大众软件：今年以来道具收费游戏逐渐成为市场主流，这会对网易的网络游戏产生怎样的影响？网易近期是否会推出新作？

陈伟安：道具收费模式从表面看来的确有强于计时收费的势头。我们的理解是：首先，它对网易现有运营的游戏没有影响。因为玩家留在一款网游中不是取决于它的收费模式。其次，道具收费也给我们带来更多的思考。我们认识到，两种收费模式不存在孰优孰劣的问题，而是适应不同玩家群的需求。因此，道具收费带给这个市场的不是恶性竞争，而是更多的市场空间。我们甚至可以预料，网游还会有第3种收费模式出现，各种收费模式会共存。今年年底到明年，我们仍然会不断推出新作，如《新飞飞》《大唐豪侠2》以及休闲游戏《富甲西游》等。



《富甲西游》是网易推出的第一款“终身免费”回合制休闲网游，已于7月20日正式运营。它有点像《大富翁》，又像网易游戏主角的大乱斗，游戏融合了角色成长与宠物系统以及猜拳、赛马、钓鱼等丰富的小游戏





网易展台上琳琅满目的周边产品令人艳羡，显示了《梦幻西游》长久的生命力，而网易“粉丝”们的Cosplay表演也独树一帜

关于大家最关心的问题
——专访《大话西游3》产品经理惠晓君

大众软件：《大话西游3》的内测已经进行了一段时间，请问目前玩家的反响如何？内测中玩家反映的一些问题，如赚钱困难等，是否会在今后有所调整？



惠晓君在网易展台

惠晓君：目前测试的情况远远超过我们的预期。玩家反映的一些问题已经在内测期间得到了最快的解决。

大众软件：玩家目前最关注的还是转档，之前公布的转档规则有哪些会在实施转档时有所变化？

惠晓君：目前计划是7月进行技术测试，8月进行小规模模拟测试，具体的大规模正式转档要根据8月的测试来确定。我们转档的基本原则是保护现有玩家的利益。转档之后，会留下少量服务器供玩家怀旧，但我们不会再对其进行后续版本更新。目前，我们还未考虑推出《大话西游Ⅱ》的免费版。

大众软件：请问目前是否能确定《大话西游3》的公测日期？《大话西游3》是否考虑同时开放收费服和免费服？

惠晓君：《大话西游3》公测日期是8月15日，也就是《大话西游Ⅱ》5周年庆典之日，目前尚未考虑改变既有的收费模式。

"'梦幻'还有很大潜力可挖"
——专访《梦幻西游》主策划林云枫

大众软件：请问近期《梦幻西游》会有什么大动作？

林云枫：我们正在进行游戏的暑假推广工作，我们准备了梦幻版iPod、U盘、奖学金及神兽泡泡、神兽熊猫等超级大奖等玩家来拿。总之，这次的奖品是前所未有的丰富。

大众软件：在资料片《宝藏》之后，《梦幻西游》在年内还有什么重大更新计划？在《大话西游Ⅱ》转档之后，是否也考虑在《梦幻西游》上实现类似的“升级”措施？

林云枫：我们预备在9月推出《梦幻西游》的第7部资料片，资料片的名字和具体细节目前还不方便透露。我们目前暂时没有考虑过对《梦幻西游》采取类似的转档措施，因为它本身还有很多可扩展的内容等待我们去开发。



林云枫在网易展台

盛大网络

在决战客厅的“盒子策略”暂时搁浅之后，在近一年的时间内盛大网络给外界的印象是其再次回归网络游戏主业，并继续强化其在行业中主导地位的决心。尽管尚不知陈天桥停放在展馆外用于接送人才的4辆奔驰车究竟接走了多少人才，以及盛大网络开发并提出的网络游戏嵌入式广告系统又能有多少第三方厂商可以接受，但这些都不足以影响在展会现场盛大网络展台的超高人气。



波涛汹涌，人潮汹涌，闪光灯更是汹涌

本次展会现场，盛大网络重点展示的游戏是《疯狂赛车》《苍天》《死或生Online》（以下简称为DOA）。DOA是TECMO下属游戏工作室Team Ninja开发的一款3D格斗游戏，在全世界电子游戏领域被认为是最好的格斗类游戏之一，其系列产品的全球累计销量超过了750万套。盛大网络与TECMO此次高调合作，并宣布网络版将在2008年北京奥运会前首先在中国内地和港澳地区开始商业化，无疑为国内网络游戏研发行业提供了一种全新的制作思路。

据游戏制作人长谷川介绍，玩家扮演的游戏角色可根据形象更换服装，在借助Xbox 360等版本成功开发经验的基础上，这款以动作格斗为主的网络游戏有望在技术上实现突破。盛大网络的展台上，最吸引人的是其搭建的DOA阳光海滩的实景，为热浪席卷、噪声鼎沸的展馆带来了一丝凉意，几位穿着清爽的Show Girl躺在阳光摇椅上，被大量的玩家围观拍照，成为其展台人气超高的重要原因。由唯美德研发的三国题材网络游戏《苍天》也在该展台进行了演示，而在展台的另一侧，一款与迪斯尼合作开发的“唐老鸭滑板”游戏也吸引了大量的动画迷们排起了长队，并在领取正版迪斯尼纪念品的同时与可爱的米奇玩偶合影留念。

久游网

久游网可以说是ChinaJoy期间最为“风光”的厂商，在展馆周围一切可以利用的广告位上都布满了其旗下网络游戏的广告。虽然笼罩在上市事件的阴影里，但久游网在展会期间用新发布的游戏展现了他们继往开来的决心。

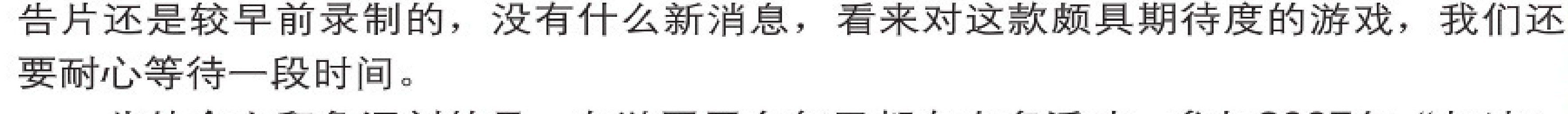


《疯狂飙车》的场景十分真实



《劲爆滑板》体验极速快感

这6款游戏分别是赛车类网游《光线飞车》《疯狂飚车》，体育类网游《劲爆足球》《劲爆滑板》，MMORPG《风火之旅》和休闲类网游《大富翁Online》。其中，《疯狂飚车》是由久游网耗时2年研发的一款模拟真实的网络赛车游戏。从公开的资料来看，《疯狂飚车》似乎更加强调单纯的驾驶乐趣，像NFS系列一样将优良的操控、丰富刺激的竞技性放在首位，游戏的宣传口号也是“中国人的极品飞车”。除了真实的车辆和操作外，游戏以上海市区、崇明岛等实地风景制作的游戏场景会更有亲和力。《劲爆滑板》是一款讲究技巧的竞速滑板游戏，在展台上我们看到了大量的演示和试玩，看起来这款游戏已比较成熟。和游戏机上比较有名的滑板游戏一样，它鼓励玩家用花哨的动作赢得高分，唯一不同的是，游戏采用了卡通画风，有别于一般意义上以拟真为目的的作品，倒是和《劲舞团》《超级舞者》的风格很像。《风火之旅》是久游网继《猛将》之后的又一款大型网络游戏，看起来走的是比较硬派的路线，游戏背景设置在秦代，其中包括许多目前流行的网游玩法，如副本等。游戏的图像效果非常出色，游戏中角色的坐骑也很有特色，比如有的玩家很明显骑着颇具民族风情的火麒麟。此外，在久游网展台只看到《仙剑Online》的周边展示，大屏幕上播放的预告片还是较早前录制的，没有什么新消息，看来对这款颇具期待度的游戏，我们还要耐心等待一段时间。





“好男儿”的出现引来无数尖叫

此外令人印象深刻的是，久游网展台每天都有众多活动，参加2007年“加油！好男儿”选秀6位“好男儿”也来到展台与大家见面。

完美时空

也许是受到了去年捧红Show Girl丁贝莉带来巨大宣传效应的影响，今年完美时空展台更是将注意力重点放在了Show Girl及游戏互动上，还别出心裁地安排5位身材曼妙的Show Girl各自驾驶一辆标有完美时空游戏名称的轻型电动车，沿场地绕圈，可谓赚足了观众的目光。



去年出了个丁贝莉，今年会是谁？

完美时空展台基本上维持了其运营的4款网络游戏的平衡，看不到其它展台上厚此薄彼的迹象。在ChinaJoy期间，完美时空还召开记者招待会，对大家普遍关心的一些话题与与会媒体进行了交流。据该公司副总经理竺琦介绍，《武林外传》的资料片《天外飞仙》已于近期推出，在未来一两个月内，新近人气很盛的《诛仙》也将进行一次较大规模的版本更新。目前完美时空运营的游戏依然以自主研发的《完美世界》《完美世界国际版》《武林外传》以及《诛仙》4款网游产品为主。

第九城市与英特尔

九城的展台虽然不是现场最大的，但却是现场从始至终人气最高的。在开放的4天时间里，永远都有众多玩家围在九城《燃烧的远征》《暗黑之门》等游戏的试玩场地，贪婪地提前体验新游戏。而“资料片什么时候开放”也成了工作人员需要反复面对的问题。在面对九城公关总监赵雨润的时候，本刊记者提出了同样的问题，但赵雨润只是给出了一个模糊的答案：就在这个月了，不禁让在场的所有人顿足长叹。


赵雨润和记者谈笑风生

除了回答关于资料片的种种疑问之外，赵雨润还就九城与英特尔的合作进行了一番说明。他表示目前九城已经运营了多款高品质的网络游戏，无论是服务器还是终端的机器，在人气高涨的局面下都会经受极大的压力。英特尔的酷睿2双核处理器和四核处理器，能有效解决游戏运行时常见的一些问题。因此九城选择了与英特尔进行全面合作，固然有希望借助英特尔强大的技术实力和渠道优势提升自己服务的初衷，但根本上还是希望玩家在花费同样代价的情况下，能享受到更好的游戏环境，这样九城方面也会少许多压力。“别的不说，就希望到我博客上捣乱出气的人能少一些。”赵雨润最后开玩笑说。


拥挤的《燃烧的远征》试玩区

英特尔在ChinaJoy 2007的展会上没有像往年一样布置属于自己的展台，而是为本次展会所有参展商提供了使用酷睿2双核和四核的电脑。现场四处可见英特尔蓝白相间的标志。毕竟在这个以游戏为主的展会上，英特尔没有自己的游戏产品，以展台的形式很难融入到展会中。如今的形式能让玩家更好体验到英特尔处理器在不同游戏环境下的出色表现，远比单纯弄一个展台展示产品，实际效果要好很多。虽然英特尔没有组织任何活动，但他们的投入和获得的收益都不可估量。

征途网络

在ChinaJoy看到征途网络的展台，你能真正体会到史玉柱把自己的公司与盛大、网易相提并论的资本——有钱的史老板包下了所有厂商中几乎是面积最大的展台，且它是W1馆的第一号展台，刚好在媒体通道的入口处，其气势让众人惊叹。据内部人士透露，征途的展台耗资200万人民币，是现场所有展台中花费最大的。


免不了遭遇当面“炮轰”，但史老板都能泰然处之

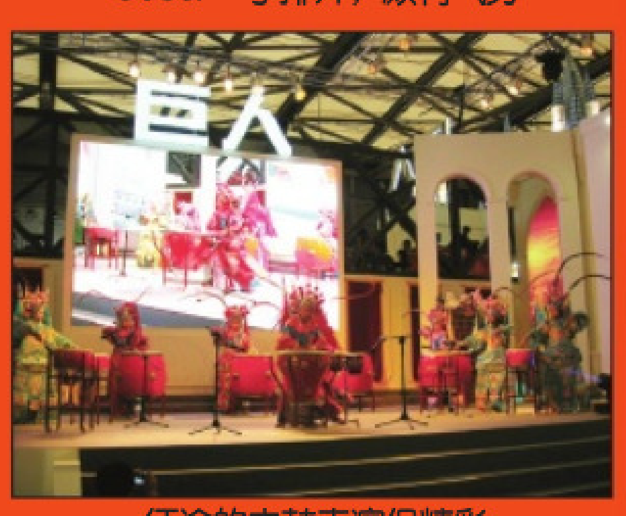
展台上的展示主要以征途网络的两款当家游戏《征途》和《巨人》为主。每天，征途展台的活动都是以20名Coser的集体亮相开始。但和与台上的主持人互动相比，人们最关注的还是史玉柱包下的极为宽敞的W3-M10会议室，7月13日下午，他在这里和媒体见面。

"《巨人》将远远超越《征途》！"
——史玉柱媒体见面会实录

史玉柱当天出人意料地穿了一件粉色短袖衫亮相。见面会伊始首先是他的独白时间，他着重讲了几个问题：一是脑白金业务仍旧掌握在他手里；二是根据他的算法，《征途》的在线人数已经超越了《梦幻西游》；三是重点介绍了征途网络的新游戏《巨人》，并预言未来《巨人》的成绩将“远远超越《征途》”；最后，他鄙视了一番同行的游戏运营能力。在他看来，和脑白金团队一脉相承的游戏推广团队保证了它的游戏走向成功，“别人80%的宣传都浪费掉了，而我只浪费了50%”。他的结论是，“如果给我一款比《魔兽世界》稍差一点的游戏，我可以做到100万人在线给大家看看”（在稍后回答媒体的提问时，他又把这个数字提高到150万）。他要表达的核心似乎是，游戏和脑白金的营销没什么两样。总之，史玉柱依旧在平凡的语调中发出惊人之语，以下是此次见面会史玉柱语录的不完全摘录：


征途网络展台每天的开场亮相，20位Coser一字排开，颇有气势

- 我们进来时没有理会行规，所以免不了被人看不起。
- 我对行业有创新性的贡献，过去骂我的人80%现在都在效仿我。
- 以前大家都说《征途》消费高，其实经过几次大降价之后，《征途》的人均消费比很多游戏都低。
- 有人整天发《征途》的举报信，有的甚至每天发5000份举报信给政府部门，一个月下来就是15万份。
- 我们做过调查，玩家喜欢法杖还是喜欢手枪？大多数玩家都选择了手枪。过去很多厂商不敢碰现代题材，而《巨人》就敢。
- 《巨人》有世界网游史上的11条创新，将远远超越《征途》。
- 别人学不来我们的是拼搏精神，《征途》开发团队的成员一周回一次家，困了就拉开铺盖卷睡一觉，两年中一直如此！
- 我说《征途》甘做“3级”游戏，不代表它比别的游戏更不健康，而是希望未成年人不要接触这类游戏。成年人嘛，就不要管他了，这是自制力的问题。
- 《征途》正式版是“免费再革命”，因为它在发工资之后更进一步，让整个服务器的玩家都富裕起来。
- 我比别人更爱我的游戏，因为我每天有10个小时泡在游戏里。我不是玩家，我是客服，我回答玩家的问题，我就知道玩家在想什么。



征途的击鼓表演很精彩

金山

金山的《春秋Q传》在展会现场有非常高的人气，尽管备受期待的“剑网3”在此次展会上并没有透露出详细的消息，但这并不妨碍热情的玩家在试玩《春秋Q传》的同时，试图打探关于“剑网3”的消息。经过联系，金山负责游戏业务的副总裁邹涛在展馆外接受了本刊记者的专访。


邹涛在介绍金山游戏目前的情况

大众软件：能否透露一些“剑网3”的消息。

邹涛：这个问题已经太多人问了。我们没有选择在展会上发布新消息，自然也不能在这里多说什么。我只能透露“剑网3”目前已经在金山进行内部测试了，基本框架已经完成，正在做系统的调试和修改。但今年不可能与玩家见面了，预计要到2008年。我们对这款游戏的期待和认可都很高，希望它能成为金山游戏开发史上的第6个里程碑。

大众软件：那说一些可以透露的，《春秋Q传》的进程如何?

邹涛：“春秋”的进度已经完成得差不多了，大家在展会上也可以自己去试玩一下，给我们提一些意见。目前这个版本已经接近公开测试的版本，应该不会有太大调整。游戏的公测预计在9月初，到时候还希望大家都进来尝试一下。

大众软件：金山先是代理运营了《水浒Q传》，现在自己又开发了《春秋Q传》，是不是要把Q版游戏进行到底呢?

邹涛：Q版游戏是目前市场上很受欢迎的游戏类型，金山自然也不会错过。而且我们在这方面已经取得了很好的成绩，自然要继续做下去。《春秋Q传》和《水浒Q传》也是有区别的，一个是即时战斗模式，另一个是回合制战斗模式，我们希望在同一个风格下，尽可能尝试多种游戏方式，让不同爱好的玩家都有选择。不过这不意味着原有的MMORPG动作类型游戏就不再是发展的重点。除了“剑网3”之外，我们的《铁血三国志》也是未来的重点推广产品。金山是中国武侠游戏的先行者，实现玩家的江湖梦，我们是最出色的。

大众软件：那能不能详细说说《铁血三国志》的情况?

邹涛：《铁血三国志》经历了很长的开发周期，原先是华义的作品。金山收购华义之后，《铁血三国志》作为重点产品，得到了很大的资源投入，整个设计也经历了很大的改动。不过郑问老师还是作为整个项目的核心制作人，监督整个项目的进展。当然金山的开发环境和华义不同，双方也经过了一阵磨合，但进度还是很平稳。我们希望能将《铁血三国志》做成2008年的大戏，目前来看这款游戏虽然开发时间已经很长，但玩家的关注依然不减。这次展会上我们仅公布了些新画面，就有不少玩家来打探。甚至有几家日本企业在看到之后也前来联系引进的可能。我们会根据未来的测试和经营情况，考虑是不是将《铁血三国志》作为重点产品向日韩市场推广。当然，在游戏没有得到中国市场认可之前，这些都还只是些想法而已。

天纵网络

相对于此次ChinaJoy展会大部分企业都以宣传老游戏为主的景象，上海天纵网络在本次展会上绝对是受关注的焦点。他们除了现场宣布休闲Q版足球网络游戏《踢踢球》的公测开始，还召开发布会宣布引进真实赛车游戏Level-R，著名足球解说员黄健翔作为《踢踢球》的形象代言人也现场出席了仪式，并接受了各界采访。


三方合影，黄健翔显得星味十足

首先开始的是赛车游戏Level-R的合作签约仪式，天纵网络在现场宣布与欧洲资深赛车游戏开发商Invictus公司及日本Gamepot公司三方签约，正式获得Level-R在中国内地的代理权。天纵网络总裁邹亮、Invictus公司CEO托马斯、Gamepot社长植田修平出席签约仪式。植田修平说：“Gamepot经过反复考虑与权衡，认定天纵网络是最适合Level-R的游戏运营商。因为他们拥有专业的运营团队，丰富的运营经验及坦诚互信的态度”。邹亮则表示：“Level-R是我所见过最优秀的赛车网游，甚至可以说，在短时间内很难有别的赛车网游与之比肩，这是天纵网络重金签下它的主要原因。”在其后的产品演示环节中，与会的媒体和玩家首次面对面接触到了这款号称“至少超前5年的赛车网游”。华丽的画面、仿真的引擎与操作及多样化的赛道与车辆给试玩者留下了深刻的印象。



中日欧三方签约，正式启动“真实赛车”游戏Level-R

其后，邹亮和东星软件（上海）CEO千种茂共同出席了《踢踢球》公测发布会。会上，邹亮正式公布《踢踢球》的公测时间为7月26日。他表示：“公测标志着《踢踢球》经历了市场的初步考验。在游戏公测之后，将进入考验运营商运营质量的关键阶段。天纵网络在前几款游戏运营过程中积累了丰富的用户服务经验，我们有信心也有能力和东星一起将《踢踢球》做好。”

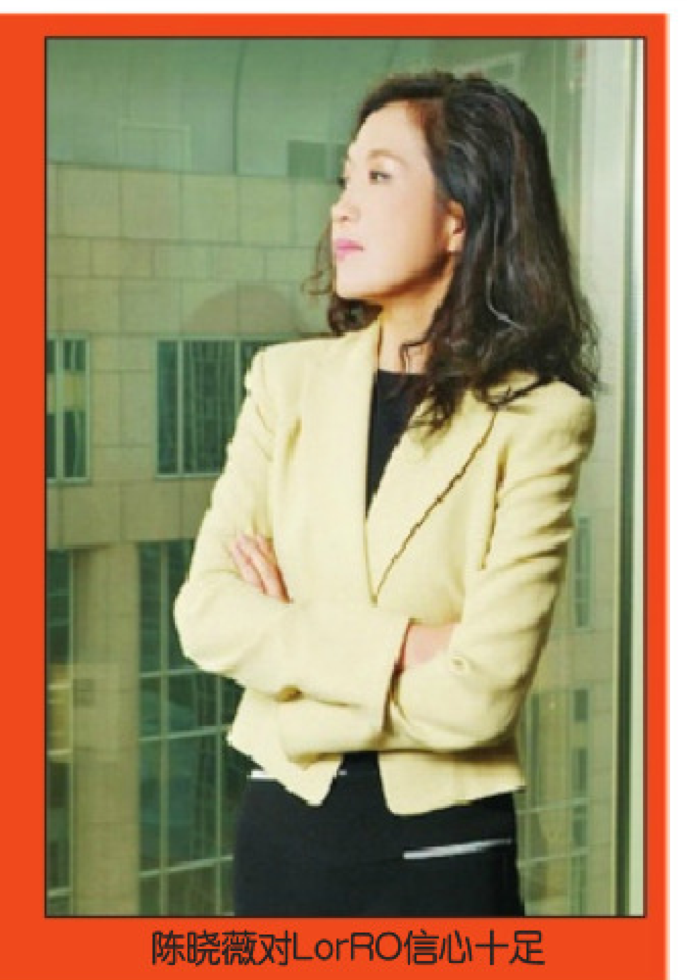
而随后著名足球解说员黄健翔的出场则引起了现场更大的轰动。黄健翔上台后以他特有的幽默和不失激情的风格向在场的各界媒体记者详细介绍了自己如何与《踢踢球》结缘，及自己对这款产品的喜爱之情。并表示如果可能，希望以后能更进一步深入到与体育类游戏的合作中，例如为球赛的现场解说配音等。言下之意，体育和足球永远都是他最喜欢的内容。随后天纵网络、东星软件的负责人和黄健翔一起，在代表着《踢踢球》公测正式启动的足球上签名。



黄健翔在现场为足球签名

CDC Games

CDC Games的展台每天都会有《神泣》Show Girl的火热表演，但对大多数玩家来说，他们直到此时才意识到光通通信与17Game已经归属CDC Games旗下。因此比起现场的表演，许多人更关心的还是17Game正在封测中的《指环王Online——安格玛之影》（LotRO）。CDC Games也在展会期间召开发布会，向媒体重点介绍这款游戏。


陈晓薇对LorRO信心十足

"我们会避免犯相同的错误"
——专访CDC Games总裁陈晓薇

大众软件：LotRO已经来到中国，请问它是否已经有明确的上市时间表？在中国会采用什么运营方式？

陈晓薇：LotRO的正式版本很快就能和玩家见面。我们预计在今年8月中旬进入内测阶段，9月下旬可望公测。收费方式初定为计时收费。

大众软件：EQ和DDO都在国外享誉盛名，但在国内却水土不服，你认为这种情况会在LotRO中出现吗？

陈晓薇：我们在签订合同之初就充分考虑了这个问题，《魔兽世界》的成功已经说明国内玩家并没有排斥所有欧美游戏。部分欧美游戏在国内遇冷的原因是多方面的，我们在运营时希望能充分吸收前人经验，避免犯相同的错误。我们非常重视LotRO的本地化工作。在汉化方面聘请了奇幻文学的专业翻译者，还邀请了《魔戒》小说的爱好者参加封测，力求在每个名词上都和国内奇幻界的惯例保持一致。

大众软件：近期开始施行的防沉迷系统是否会对LotRO的运营造成影响？

陈晓薇：防沉迷系统有利于整个行业的可持续发展，对网游业来说是利远大于弊的。喜欢LotRO的玩家中成年人比重较大，我想防沉迷系统不会对运营造成太大影响。

智川科技

ChinaJoy期间，虽然智川所在的W3馆没有多少人流，但智川以电脑和手机互联为卖点的网游《暗影神迹》还是引起了观众的注意，我们与智川（上海）董事长兼CEO王兵（Bruce Wang）进行了交流。


王兵对手机游戏的前景表示乐观

"我相信明年会有很好的市场"
——访智川（上海）董事长兼CEO王兵

大众软件：智川把研发中心设在上海，请问是基于哪些方面的考虑？

王兵：上海是中国的金融中心，网游行业非常发达，我们选择在上海建立智川的中国研发中心，一方面是考虑市场环境，另一方面是出于人才需求考虑。我们团队里有不少在美国有很长工作经验的工程师，也有在国内游戏行业有丰富经验的专业人员。

大众软件：《暗影神迹》在北美地区已经开始测试了，可否介绍一下这方面的大致情况？

王兵：我们目前是针对资深玩家做技术性内测，游戏还在进行最后的调整，预计会在8月底在北美地区公测。国内的运营方面目前我们还是准备由智川（上海）自主运营，预计9月底开始测试。现在国内研发人员主要在进行游戏汉化和针对国内网游环境做一些功能调整。由于3G网络没有大规模开放，国内的手机用户只能用WiFi或EDGE的方式体验游戏，而PC版本会率先推广。我相信明年我们在国内会有一个很好的市场。

大众软件：目前在测试中是否存在技术上的难题？

王兵：我们的跨平台基于一种很高效的技术，我们在几年前就花了大量时间和人力解决了技术难题，做了很多优化，所以在技术上已经十分成熟。目前的测试很顺利，暂时不存在技术上的难题。

大众软件：请问在本次ChinaJoy上智川公司有什么收获？

王兵：这次我们在移动设备上演示《暗影神迹》，并做了一些玩家调查活动，收到了理想的效果。我们也参加了一些专业论坛，跟其他厂商进行了商业合作方面的探讨，应该说收获是很大的。

游戏蜗牛

游戏蜗牛一贯走的是自主研发的游戏路线，此次ChinaJoy游戏蜗牛参展的《舞街区》《机甲世纪》《航海世纪国际版》以及《机甲世纪》资料片《变形金刚》都是自主研发的产品。其中《航海世纪国际版》是游戏蜗牛在5月份发布的《航海世纪》免费版。



小朋友，要注意防沉迷哟

在所有的产品中，游戏蜗牛最新推出的音乐休闲类网游《舞街区》成了其中的焦点，绚丽的游戏画面、充满动感的音乐节奏和清新明快的游戏风格，吸引了观众目光，《舞街区》的试玩区内总是呈现人满为患的状态。除了《舞街区》，另一款属于游戏蜗牛的游戏也受到了强烈的关注，这就是在7月11日公测的《机甲世纪》资料片《变形金刚》。“变形金刚”这个名字可以说非常讨巧，现场吸引了大量变形金刚迷和机甲迷们驻足。而和其他展台只发放纪念品不同的是，游戏蜗牛展台还发放自己印制的《蜗牛快报》，倒也十分特别。和上届ChinaJoy相比，游戏蜗牛参展作品的水准有了很大的提升，希望在明年的ChinaJoy上，游戏蜗牛能拿出更精彩的作品。

风景

每年出现在ChinaJoy现场的Show Girl都是一道风景。其实，Show Girl这个词来历不明，在英文里Show Girl的含义绝不是我们望文生义的那样。这些Show Girl有的是专业模特，有的还是艺术学校的学生。她们的ChinaJoy并不轻松，不但有全天的站场表演，连中午吃饭时都有人毫不客气地上前要求合影，但只要面对镜头，她们的表情就立刻变得很职业。


丁贝莉意外现身，表情还是那么酷


搜狐展台的电眼美女


展商工作人员中也有佳丽


据说这扮演的是三国人物……


W3馆的Cosplay大集合

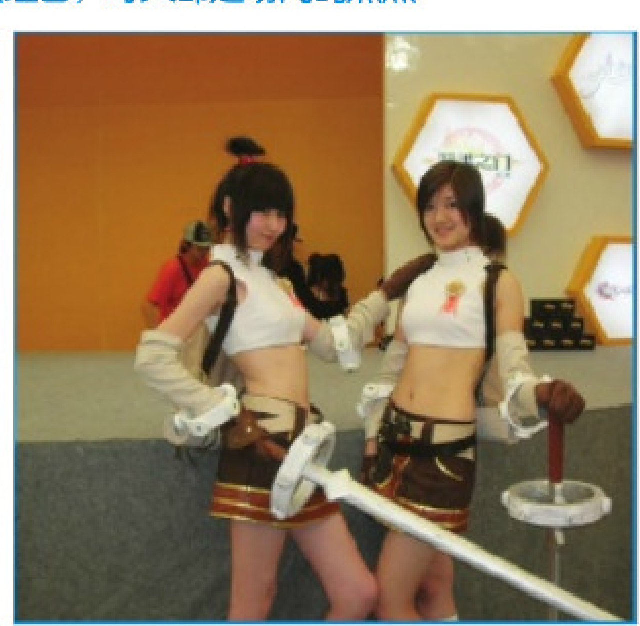


《天龙八部》背景下的豹女组合，每天都是场内的焦点


女仆装，又见女仆装


其实很多人更眼馋身后的F1赛车


《特种部队》火辣女兵


九城展台的Cosplay


越来越多的厂商青睐人海战术


这样的表演已经不止是性感了


不管怎么说，他们非常引人注目


号称“小林志玲”的名模冯甄媛


手持不干胶，贴你没商量


太累了，歇会……


休息，休息一会……


W3馆的部分区域看起来很像是集贸市场


抓紧时间吃饭


征途网络展台里有这么个家伙


空旷的W3馆里，观众们席地而坐，小憩片刻

思考

游戏是什么？

游戏是一个梦，或者是一个梦想。这是我们经常挂在嘴上的答案，但实际上这两个答案貌合神离。梦想经过努力是可以实现的，而梦则总有醒来的一天。我们面对的究竟是一个梦，还是一个梦想呢？


谈及中国游戏产业的发展和变化，浜村更愿意强调它积极的一面

日本Enterbrain社长浜村弘一，也是日本最知名的电玩杂志《FAMI通》的发行人，凭借着多年来敏锐的观察力，曾对日本及世界游戏产业发展作出过多次准确的预测。在本届展会上，浜村先生对我刊游戏内容负责人进行了专访，并交流了对本届展会的看法。

刨去那些喧嚣的热舞和不和谐的音符外，曾多次参加ChinaJoy的浜村先生给予了本届展会更多积极的评价。在他看来，本届展会上，中国网游公司自主研发的产品3D技术进步非常快，休闲游戏对扩大非游戏群体进入网络游戏玩家群体起到了重要作用。他认为，中国也许只需要5年的时间，就可以超越日本20年来游戏技术前进的步伐。不过，浜村先生依然坚持中国目前缺乏顶尖游戏制作人的观点。他认为，在行业整体迅速发展的背景下，顶级游戏制作人的出现才会迅速推动游戏的国际化之路，这也是未来中国游戏产业持续发展的动力之一。

经历过E3、TGS，以及5年的ChinaJoy，我们总是看到这两个答案纠缠在一起。有些时候我们看到技术的逐渐进步，现实生活中不可能达成的愿望、种种理想，都在虚拟世界中得到满足，但更多时候我们看到的是在金钱和欲望下现实的愈发丑陋。五光十色的多媒体展示，人潮人海的热情玩家，四处充斥的美女腰肢与大腿，背后掩藏的到底是什么东西，在不同的场合，我们看到了不同的答案。

5年有多长？它让中国互动娱乐游戏产业发展成超过中国电影产业的一个娱乐消费领域。5年又有多短？中国游戏产业发展到现在，始终没有自己的方向。5年的ChinaJoy，我们看到的优秀国产游戏越来越少，满场都是争夺活动奖品而挥舞的双手，以及人群散去后留下的垃圾纸片。“做游戏和做保健品其实很类似”，当我们听到这样一个解读，以及被客观市场所印证的事实后，所有人都发现，除了玩，我们的游戏产业还有太多需要努力的方面。5年的时间，满场的繁华，不过是一场游戏，或者一场梦而已。

游戏是什么？

无论是在洛杉矶、东京、米兰，还是新加坡、上海或是世界上其他的某个城市，我们都曾经面对过同样的问题。尽管这是个非常简单的问题，但我们距离那个呼之欲出的答案却总是这么近，又是那么远。

秘密 SECRET 说出你的秘密

■北京 鼓楼

故事

很久很久以前，有一位国王，他有一个见不得人的秘密。一旦有人要碰触这个秘密，国王就会变得暴燥如雷，大发雷霆。

国王的秘密是什么呢？原来，国王长了一副驴子的耳朵。国王平时用自己的头发和王冠掩盖着驴耳朵，瞒过了所有的臣子、奴仆和人民。但是国王的头发长得又长又乱又杂，不得不找理发师修剪。这样理发师就看见了国王的驴耳朵。

国王严令理发师不许泄露他看见的东西，否则理发师就得死。

理发师只能把驴耳朵的秘密憋在心里，不敢说出去。秘密憋久了，让理发师非常郁闷难受，他一定得说出来才痛快。于是他就跑到旷野上挖了一个很深很深的洞，朝着洞里喊：“国王的耳朵是驴耳朵！国王的耳朵是驴耳朵！”喊完后，理发师心情非常舒畅，便将洞填满离开了。

秘密网首页

实践者

现在，童话中的“洞”被网络实现了。

“秘密网”（http://secret.moumentei.com/），准备了大量的“洞”，给需要倾吐秘密，舒缓精神压力的人们使用。

这些“洞”的关键是保密性要好。最好的保密方式就是连网站管理者都不知道秘密来源于谁。

于是，不用注册手续，不必填写任何个人信息，有秘密尽可以最方便快捷地发表。网站不会公开留下秘密的来访者的IP地址，甚至不允许来访者主动在秘密里留下自己的联系方式。

既然是秘密，那就让它真的只是个秘密。

旁观者

窥视别人的隐私，是人之恶癖之一，因此会有望远镜和针孔摄像机。有秘密在，即便它与世无争，也还是能唤起若干人蠢蠢欲动。

对秘密指手划脚，出谋划策或者声讨控诉，每个秘密后面都跟满了“抢沙发”或者“顶”的帖子，这是我们能想像出来的场景，因为倾诉秘密并不需要一个专门的房间，任何论坛都可以匿名化名无数个马甲达到这个目的。

但是“秘密”网站没有跟帖，一个都没有。独特的网站架构设计让旁观者无法对看到的秘密表达更进一步的关心。只能用笑脸或者哭脸表达自己对这秘密的情绪。

每个秘密都完整地呈现出来，发布秘密的人不必为此遭到语言的羞辱与精神的压力。

旁观者还原为旁观者。那些常常成事不足败事有余，常常借道德的名义攻击他人的行为一定程度上被遏止了。

模仿者

第一个吃螃蟹的人是天才。但无数跟着吃螃蟹的人却并不觉得自己是蠢才，相反，这些人总认为自己占了天大的便宜。

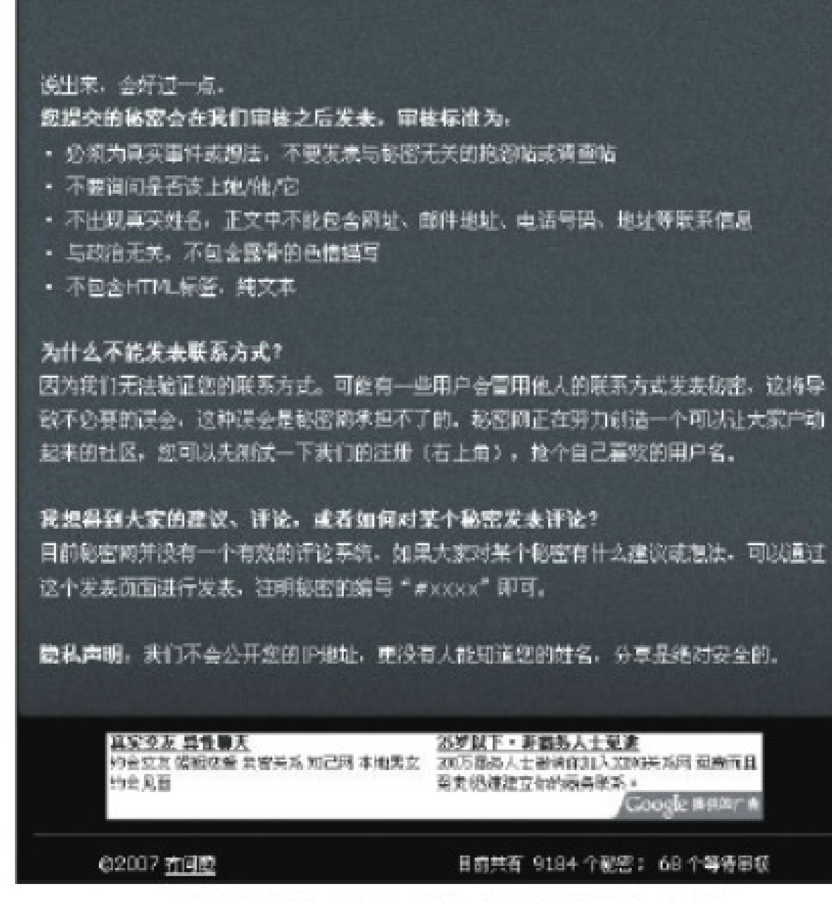
“秘密网”的模仿者们大概也是这么想的。他们或者干脆照抄，连界面的装饰和颜色都不更改；或者改头换面，在“秘密网”的创意之上跳自己的华尔兹。

对此，“秘密网”的站长黑衣大葛格哭笑不得。他谈到这个问题时说，“秘密网”很简单，模仿起来比较容易，他们还希望模仿者能够模仿得更好一点，有新的创意，青出于蓝。但是很多模仿者甚至懒到COPY“秘密网”的内容过去，这很让他们气愤。他们不排除采取法律手段保护自己的可能。

模仿其实从“秘密网”的前身“糗事百科”（http://www.qiushibaike.com/）时代就开始了。



糗事百科网站



秘密网站中关于发表及隐私的声明

有人模仿是因为学习编程没有好的案例，就拿“秘密网”做参照对象，做着玩的；有人模仿是因为觉得“秘密网”的创意不错，想取而代之……各种各样的想法都有，却没有哪个模仿者想到这是在窃取别人的劳动成果，本身就是不道德的行为。

和这些模仿者相比，黑衣大葛格认为“秘密网”的优势在于更了解用户需求，而且他们是从用户出发设计网站。而模仿者主要看他们做了什么，却很难知道他们为什么这样做。而且有了“糗事百科”的用户积累，“秘密网”的用户要比模仿者多得多，影响力更大一些。从技术角度来说，“秘密网”的界面设计、交互体验设计，跟模仿者也不在一个水平线上。

黑衣大葛格对模仿倒不是很害怕，模仿者到目前还没有对“秘密网”造成什么威胁，但是很令人恶心。

使用者

“秘密网”的用户界面设计清晰明了，色彩与装饰都非常符合“秘密”的感觉。使用起来很方便。

在网站首页最上方，有“最新、最老、最热、发表”4个按键。整个网站，也就只有这4个按键所代表的3种检索和1种发布功能。

要想窥视别人的秘密，“最新、最老、最热”3种方法可以检索到一些特定秘密，也可以顺着秘密发布时间一条条读下去。读后还要表达一下对这秘密的看法，则可以点击每条秘密上的笑脸或者哭脸，脸的数目便会发生相应变化。对秘密所有者来说，他可以得到一种来自公众的基本符合社会道德原则的正常反应。对浏览秘密的人来说，这种含蓄的态度表达，即达到公众的参与性，又避免了可能发生的许多不快。

如果要说出自己的秘密，点“发表”即可。网站会弹出一个有对话框的页面，在对话框中写下要说的话，再点击对话框下的“发表”，就完成了秘密的发布。

不过，这个“秘密”还要经过网站的审核。排除掉与秘密无关的抱怨、调查、个人信息等因素后，一个秘密才能出现在公众的视野中。

在秘密后

“秘密网”的站长黑衣大葛格是个和“秘密网”一样低调的人。从网站界面的简洁，色彩的清冷，语言的干脆，可以想像得出他的性格——他不狂热，不骄傲，不自以为是。可能是个技术至上的家伙，也可能是个信奉黑格尔哲学的文学青年。我们没有具体谈到他是谁——这也是一个秘密，我尊重他的行为方式。

站长并不觉得他做了一件多么了不起的事情，在很多人有个小创意就觉得举世无双的这个时代，难得他能有这份清醒。“秘密网”来源于“糗事百科”，黑衣大葛格认为它的模式可以用来做其他话题，于是就做了这个“秘密网”。2005年开始运作的“糗事百科”，内容是要大家说出自己的丑事，或者是其他人发生过的丑事，网站界面基本上和“秘密网”相同，最大的不同是观众用“顶”和“拍”表达自己的意见，而且有“标签”功能。“糗事百科”有着自嘲者的幽默和诙谐，而“秘密网”却天生就充满暧昧的味道。2007年4月12日才公开运行的“秘密网”，受到的欢迎程度远远高于“糗事百科”，大大超出了站方的预计。在7月初，“秘密网”每24小时差不多有15页，每页20个，总共300个经过审核的秘密公布出来。

网站方面不得不制作一个批量审核平台，来应对潮水一般涌来的秘密。对此，黑衣大葛格承认的确很意外，他坦言“比较喜欢形容糗事为人性的光明一面，秘密为人性的阴暗一面，看来喜欢看阴暗面的人多一些”。

“秘密网”没有统计发布过的秘密的类型。不管秘密是关于哪方面的，这种倾诉的心态跟目前的社会有很大关系。在现实社会中承受巨大压力的民众，缺乏心理疏导的渠道。而且心理咨询并不被大多数人认同，去找心理医生仍然等同于承认自己心理有病。这种情况下，匿名的倾诉虽然并无实质性的帮助，但多少可以让人舒解，和缓情绪，不再那么憋屈。

但“秘密网”不是心理咨询网站，它承担不了专业心理咨询的任务。需要专业心理咨询的人还是去像华夏心理网（www.psychcn.com）这样的地方比较能够找到解决问题的方法。

而“秘密网”就是一个受web 2.0的潮流影响，给用户提供内容平台的网站。网站让用户自己来生成内容，自己来筛选内容，网站本身尽可能做最少的事情。

“秘密网”的建设原则，就是“做尽可能少的事情，产生尽可能有分享价值的内容。”

为此，“秘密网”不做视频、音频，不开评论，因为这些事情都会增大网站的工作量。而网站的整个团队，从程序设计到运营者，都是用业余时间来打理这个网站，是没有太多精力放在这上面的。

黑衣大葛格预期中的“秘密网”，只是提供给公众一个能够滚雪球起来的平台，这个雪球会比较好看，至于它有什么其他的效果，它到底是什么，黑衣大葛格没想过那么多，他的团队也没想那么多。

起码，他们现在还是很单纯地为了开网站而开网站，没指望用“秘密网”赚钱或者扬名天下。



“起码这种发泄对心理是有益的。”一位心理咨询师浏览了“秘密网”后说。

“网站怎么确定秘密是真的还是假的？”一位怀疑论者发表看法。

“这些秘密不会被专业人士用来讹诈或者其他不良用途吗？”坚信“害人之心不可有，防人之心不可无”的某位高知忧虑。

开篇那个故事还有后续：理发师倾诉秘密的那个洞里，不久长出了一棵大树。路过的吟游诗人从树上折下一段枝桠，削成木笛。诗人吹响木笛。那笛子呜呜咽咽发出“国王的耳朵是驴耳朵，国王的耳朵是驴耳朵”的声音。诗人走到哪里，这笛音就传到了哪里。

坦率勇敢地面对自己的问题，也许，是比在“秘密网”倾诉更好地解决自己秘密的方法。



我比你更智能，领养一个机器人宝宝

■ 贵州 冰河洗剑

网络机器人在网络上虽不是什么新鲜事物，但2007年3月底，网络机器人“小i”开发商获得3000万美元风险投资，这则新闻还是立刻吸引了媒体，使得网络机器人再次成为网络关注的热点。有人说，未来的互联网，将会成为“机器人的互联网”，网络机器人将会引领互联网的智能时代。从“小布”到“小i”，从“灵犀短信机器人”到“爱沟通”“QQ珊瑚虫机器人”……

第一部分 机器人明星“小i”

小i机器人是上海赢思软件技术有限公司开发的具有人工智能的网络机器人，用户可以在IE、MSN、QQ、Yahoo通等多种平台上，以自然语言对话的方式，使用其整合的各项互联网服务。3000万美元的风险投资，使得小i风头正旺，成为了网络机器人中的明星。也确实如此，小i机器人无论从功能的稳定性和服务各类的丰富性上来说，都是网络机器人中的佼佼者。

一、小i初体验

登录小i机器人网站（http://www.xiaoi.com/），在网站首页中可看到小i机器人聊天对话窗口，安装小i前，可在这里体验一下小i的有趣功能（图1）。在聊天窗口中，可直接输入内容，回车后即可发送。小i会陪你聊天，答话还挺智能的，有时虽然答非所问，但确实很有趣（图2）。

除了聊天外，在小i聊天窗口中还可体验一下搜索功能。在输入框中输入要搜索的关键词，点击旁边“发送”按钮下的“搜索”按钮，稍等一小会，就可看到搜索的结果了（图3）。点击搜索结果中的连接，即可在浏览器中查看相关的网页。不过小i使用的是自己的搜索引擎，搜索出来的结果比较少，受聊天窗口限制，结果显示起来也不是太方便。



点击聊天窗口上方的“地图”按钮，可进行地图搜索。不过在进行地图搜索前，要先注册并登录。点击聊天窗口右下方的“我要注册”按钮，在右侧页面中会弹出通告证注册框。输入注册信息提交后，即可完成注册，就可使用地图搜索、游戏、教小i说话等功能，还可让小i记住用户的账号，管理聊天内容与智能设置等。

二、领养小i机器人

除了在网页上使用小i机器人外，还可将小i添加到常用的聊天软件上，方便与小i沟通，使用小i提供的各种功能。在首页上，可直接点击小i试用窗口上方的按钮完成添加，也可打开小i网页版（http://pub.xiaoi.com/i/new/ent/20070228/33.html），在“立即添加”后，可选择添加各聊天版本的小i，包括MSN版、QQ版和雅虎通版。例如点击“MSN版”按钮后，将会自动打开并登录MSN，弹出MSN好友添加对话框（图4）。确定后，即可将小i联系人添加到自己的好友名称中（图5）。







也可以在聊天软件中，手工添加各版本的小i机器人。在MSN上添加小i机器人时，联系人账号为“i@xiaoi.com”；在QQ上添加小i机器人，其QQ号为

“270086600”；在雅虎通上添加小i机器人，其雅虎通号为“xiaoi001”。例如在QQ中，可点击面板上的“查找”按钮，打开QQ用户查找对话框。选择“基本查找”中的“精确查找”，输入要查找的QQ号码为“270086600”，点击“查找”按钮后，就可搜索到小i了（图6）。点击“加为好友”按钮，就可将小i添加到自己的QQ好友名单中了（图7）。

不过在笔者测试时，MSN版和雅虎通版的小i都使用正常，但QQ版的小i似乎有点问题，笔者将其添加为好友后，一直显示不在线，而且发送消息也没有任何反应。



将小i聊天机器人放入Windows Vista侧边栏

在Windows Vista中，除了可通过网页或聊天工具，使用小i机器人的各种服务外，还可将小i机器人添加到桌面侧栏栏中。下载小i聊天机器人的Windows Vista侧边栏文件“xiaoi_mydown0212.gadget”，这是一个“.gadget”后缀的文件，在Windows Vista系统中，双击此文件即可完成安装。在侧边栏中将会显示小i机器人插件，双击后即可打开与小i的聊天窗口。除了聊天外，侧边栏小i机器人还支持黄页、笑话、天气、计算器等功能（如右图）。



三、小i的特色服务

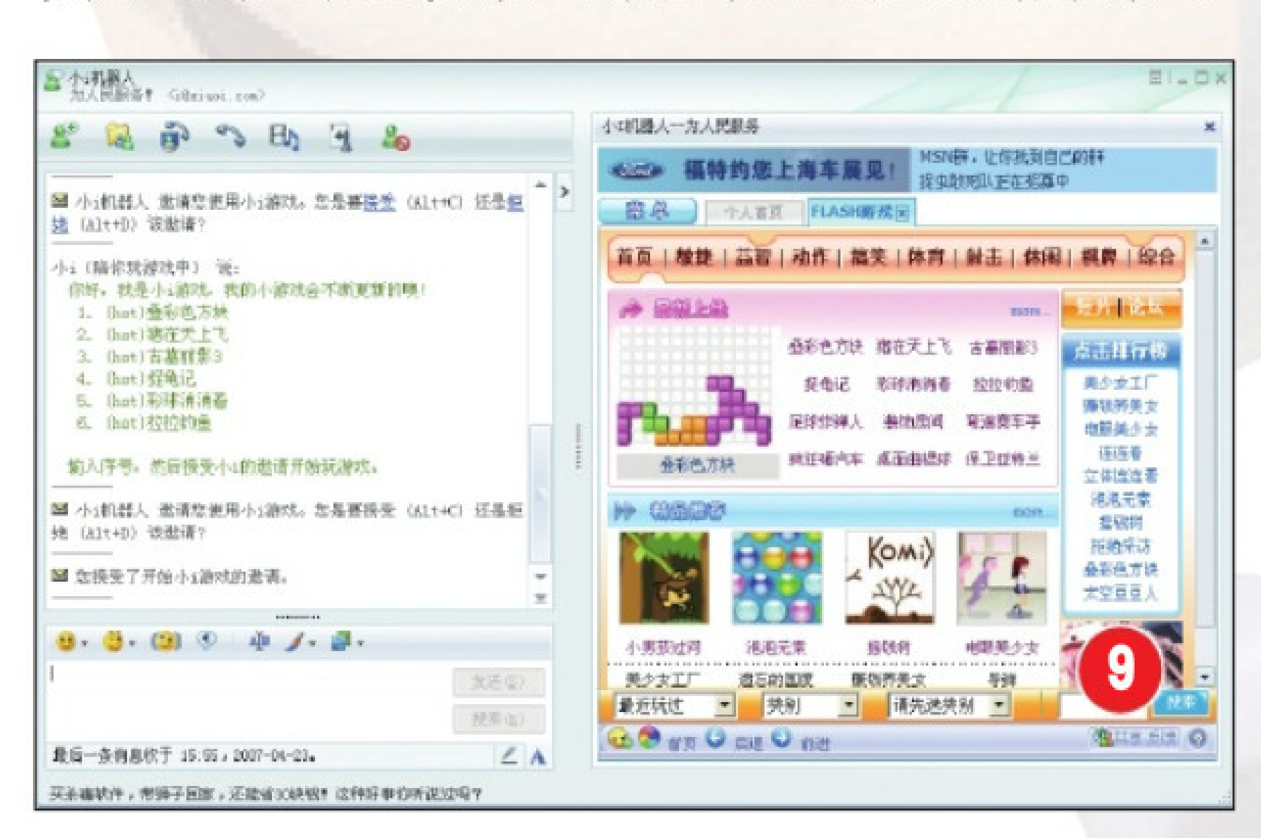
在QQ、MSN和雅虎通中，都可与小i机器人进行智能的对话聊天，解解闷。不过小i提供的服务重点不光是聊天功能，还整合了多种网络服务，包括游戏、地图、问答、天气预报等。先来看看小i的游戏功能吧！

1.和小i一起玩游戏

在聊天工具中打开小i聊天对话窗口，这里以MSN版的小i为例。向小i发送带有“game”和“游戏”关键字的消息时，例如发送“我想打游戏”，小i就会自动回复你最新的游戏列表，并发出游戏邀请（图8）。点击“接受”按钮，即可打开小i游戏机器人右侧页面，查看游戏服务的详细内容（图9）。



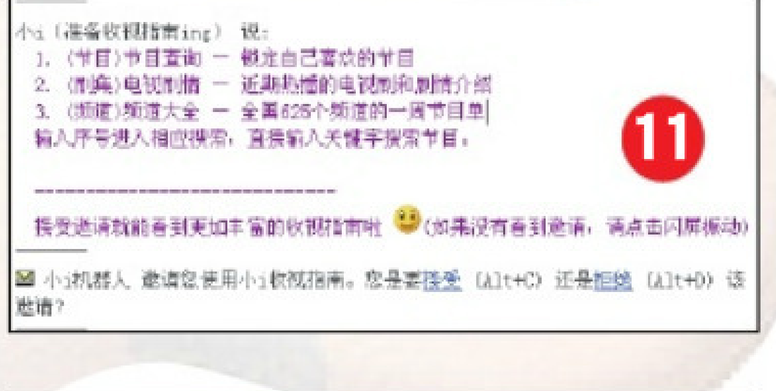
可在聊天窗口中根据游戏列表，直接输入游戏数字，再接受邀请即可直接进行该游戏；也可直接在右侧页面进行操作选择游戏。小i提供的都是一些Flash游戏，体积并不是很大，下载还是挺快的。下载完毕后，就可开始游戏了，



如果嫌游戏窗口比较小，操作不方便，可点击游戏窗口下方的“全屏”按钮，切换到全屏模式进行游戏。利用游戏窗口下方的工具栏，可通过选择游戏分类，或直接输入游戏名搜索，以方便寻找并切换各类游戏（图10）。



如果觉得游戏不错，可将游戏与朋友分享，点击右下方的“共享”按钮，在弹出对话框中选择在线好友名单，确定后即可发送游戏邀请。



2.小i给你放电影

小i中提供了最新的电视预告，最全面的剧情介绍、影片收看等，还可方便查询各种精彩的节目。

在小i聊天窗口中，输入“收视”，小i将回复收视指南信息，并发送收视邀请（图11）。点击“接受”邀请，可打开右侧的视频服务侧边栏，选择各种服务。也可直接输入数字，选



择服务类型。例如输入数字1，可进行节目查询，小i提示直接输入关键字查找自己喜爱的节目。例如输入“焦点访谈”，回车后，小i自动进行节目搜索，在右侧服务栏中显示查询到的节目一周播出时间列表（上页图12）。也可直接在服务窗口上方选择要查询的收视信息类型，点击“搜索”按钮，进行查询。

3.天下地图，小i知道

小i还提供了地图功能，可以方便地查询各地交通路线。小i地图中提供了丰富的地图信息，包括全国200多个城市的地点道路、公交换乘、行车路线和本地商户信息等。

> **提示：**
> 小i功能只在网页版小i和MSN版小i中提供，QQ与雅虎通版小i均无此功能。

在小i聊天窗口中，输入“map”，小i将打开地图服务侧边栏，并提示地图功能使用信息，可直接输入地名关键字或者从**到**来查询交通路线。在第一次使用时，需要先设置个人地理位置。可在右侧的服务侧边栏中点击“个人中心”，在“小i地图”的“选择城市”中指定自己的地理位置或要查询的城市名。确定后，在左侧对话窗口中输入要查询的内容，例如输入“从中关村到天安门”，回车后，稍等片刻，在右侧边栏服务窗口中将显示“从中关村到天安门”的搜索信息类型。可选择搜索“公交换乘”，搜索乘坐公交车的路线，也可选择“行车路线”，搜索自己驾车的路线（图13）。例如点击“行车路线”，确定后，即可在地图中显示红色标记的行车路线，并在下方显示详细的驾车行驶信息了（图14）。





点击服务窗口下方的“本地”按钮，将打开本地搜索对话框，输入关键词，可搜索本地的道路、公交、建筑物、商户等信息。点击“天气”按钮，还可查看到本地近期的天气记录和预报。

4.其它服务

此外，小i还提供了非常丰富的服务，在打开的服务侧边栏窗口中，点击“菜单”选项页，在下拉菜单中将看到小i提供了服务分类菜单（图15）。提供的服务有：娱乐类，包括游戏、笑话、聊天室等；实用工具类，包括地图、天气、订票、收视，还可查询手机号码、IP地址等；在预测类中，提供了星座、姓名预测、解梦和心理测试等。此外，还有专为会员提供了新东方英语教育等服务。



四、让小i更智能

在和小i聊天的时候，肯定会发现它会出现答非所问的情况，或者说一些脏话什么的。要让小i更智能，可以使用“教小i说话”功能，调教小i，让它变得更聪明些。

点击服务对话框中的“菜单”→“特别推荐”→“教小i说话”，打开小i说话页面。在开始教小i说话前，必须

> **提示：**
> 小i的这个对话审核功能非常好，通过让用户自己审核与添加对话，使小i更加智能；同时用户审核机制，也保证了小i对话的有效性，以免出现不洁或无效的对话；另外，用户自添加与审核机制还大大降低了小i创作者的工作量。







先审核5条其它人教小i的话，这样是为了让小i学得更准更好。可以根据自己的判断，对每组对话投出“赞成”或者“反对”票，也可以纠正别人教小i的话。当一组对话的赞成票达到一定数量后，就会被小i学会（图16）。

通过审核后，就可以教小i说话了，用户可自由输入上下文，也可只输上文，会有其它网友答复下文（图17）。教话完毕后，点击“发送全部”按钮，即可提交自己的对话。自己提交的对话，会被其它用户进行审核，审核造成票数达到后，才会生效。另外，在“教小i回答问题”选项页中，集中了一些用户教小i的上文，也可能是小i遇到的一些无法正确回答的话，你可在这里教小i回答。

五、领养特殊本领的小i机器人

上面添加的“i@xiaoi.com”是整合版的小i机器人，小i家族的机器人非常多，还有许多独立的机器人，如小i逐浪文学、小i影视库、小i二手车、小i小道等。在小i家族页面中（http://pub.xiaoi.com/i/new/），可查看并添加这些机器人。

例如要添加小i影音（movie@xiaoi.com），可直接点击其下的“立即体验”按钮，将弹出MSN版添加窗口，确定后即可将独立的“小i影视库”添加到好友列表中。打开与“小i影音”的聊天对话窗口，在聊天窗口中发送“？”或“help”，可以打开小i影音服务主菜单，输入数字键，可打开提供相应服务类型：输入1可查看每日精彩节目；输入2可欣赏免费影音；输入3可打开自己的单人影院；输入4可观看经典的动漫；输入5可查看到全部频道。此外，还可查看自己的个人账户消费记录。



当打开小i聊天窗口时，也会自动提示免费观看内容，输入对应序号并接受邀请，即可在右侧的服务窗口中免费观看相应影片（图18）。观看前可能需要安装插件，小i提供的影片清晰度和播放速度都很不错，看起来很流畅。在播放时，可点击影片窗口下的“全屏”按钮，切换到全屏状态观看。

利用右侧页面下方的工具栏，可方便地切换频道，并选择想看的节目，同时在左侧窗口可进入相应的聊天室，与同在观看此节目的用户们一起聊天。点击页面下方的“共享”按钮，可将精彩节目与好友共享，还可获取积分免费看电影。

第二部分　“省钱”的机器人——灵犀机器人

领养个机器人和养宠物一样好玩，不过机器人可是不用花钱的，有些机器人反而可以给我们省钱，让我们免费发短信打电话呢！

灵犀机器人是一款免费通信的机器人软件，实现网络与移动通讯终端等多种通讯方式方便的连接。不仅提供免费互发短信、网络电话、送歌、网络通讯录、MSN值班等实用的功能，还提供电台收藏夹、天气预报、笑话等有趣的服务。

一、安装注册灵犀机器人

要领养灵犀机器人，首先要到官方网站上下载“灵犀机器人4.0正式版”（下载地址：http://www.mybot.cn/help/plushelp.jsp）进行安装。安装完毕后，自动运行灵犀机器人登录对话框，点击“免费注册”按钮，可选择“快速注册”或“手机注册”。选择“手机注册”的话，输入验证码和手机号码，点击“获取密码”，手机将接收到密码，输入后点“下一步”即可完成注册，获赠170口粮和2分钟通话时间。“快速注册”方式不需要手机，完成注册可获赠20口粮和2分钟通话时间。

提示：

“机器人口粮”是灵犀机器人的粮食，其实就是网上的虚拟货币。灵犀机器人使用某些功能时，如发短信、MSN值班等，都会消耗口粮。当口粮不足50时，系统会发短信提醒你购买口粮。如果口粮用完，灵犀机器人账号就进入休眠状态，不能登录。如果一直没有及时购买口粮，一定时间过后，将从机器人就会从休眠状态转入死亡状态。除了免费的口粮外，可通过手机短信或网上银行购买口粮。

需要注明的是，通过手机注册的用户直接就是高级会员，发送指令到特服号绑定手机是免费的，没有任何包月或其他扣费。快速注册的是普通会员，普通会员不能用发短信功能，不能短信购买口粮，也不能找回密码。要退订灵犀机器人的话，可发送手机短信“botq”到“5107”，联通手机发送“tdmsn”到“9107”即可。

二、与机器人聊天

注册成功后，在登录框中输入注册手机号和密码，即可成功登录灵犀机器人。点击灵犀机器人主面板和菜单上的“添加联系人”按钮，打开“个人资料”对话框，输入



好友的手机号码和详细信息，确定后即可添加好友。此外，可在右键菜单中选择“建立新组”命令，添加新的好友分组（图19）。

双击联系人列表中的“灵犀机器人”，打开与机器人聊天对话窗口，输入“帮助”，可查看到帮助信息；输入“指令”，可查看到各功能指令。此外，灵犀机器人还会根据用户的输入进行智能的回答聊天（图20）。

三、灵犀机器人的功能

灵犀机器人的功能也非常丰富，可支持MSN值班、免费短信、网络电台、送歌等，也提供了一些实用有趣的服务。

1.MSN值班

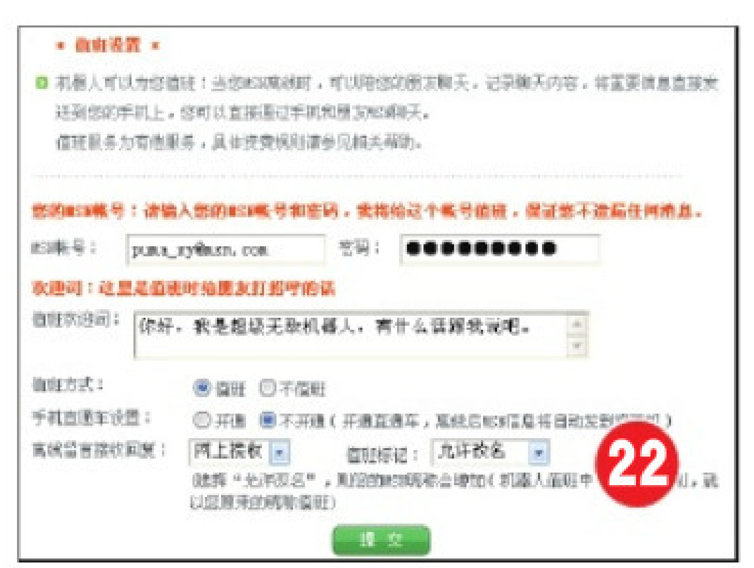


虽然新版的WLM已可支持离线留言和移动MSN功能，但远不如灵犀机器人的功能这么完美。利用灵犀机器人的MSN值班功能，可在MSN离线时，机器人代替上线，陪MSN朋友聊天。还可在好友通过MSN上发留言内容，通过手机或留言箱收到此留言，并通过手机和MSN上的好友聊天。

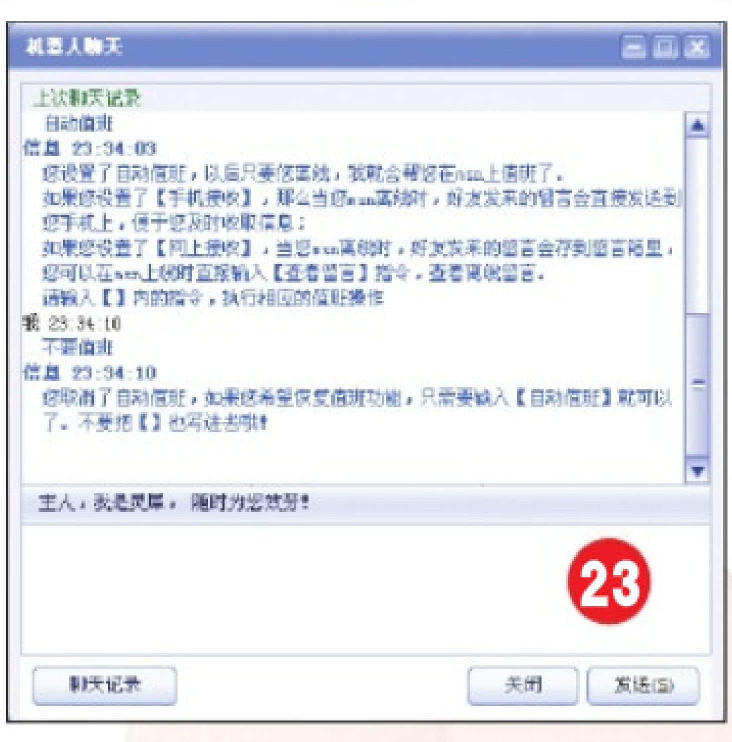
首先，点击机器人主界面的值班按钮，连接到机器人网站（http://www.mybot.cn），在这里设置值班MSN账号名及登录密码。点击下一步后，选择用来值班的灵犀机器人账号，一般选择当前用户数最少的机器人，这样机器人的回复和服务功能速度要快一些（图21）。点击下一步后，完成MSN账号的绑定，然后要求设置值班信息（图22）。



在“欢迎词”中，可设置灵犀机器人与好友打招呼的话语；在“值班方式”方式中，可选择开启值班功能，或不值班；选择是否开通“手机直通车设置”，如果开通直通车，离线后MSN信息将自动发到注册的手机上。在“离线留言接收回复”中，可设置为“手机接收”或“网上接收”，如果开通了直通车，那么则选择“手机接收”，反之则选择“网上接收”。“值班标记”可选择是否允许改名，如果选择“允许改名”，则在MSN昵称会增加“机器人值班中”的字样。设置完毕后，点击“提交”按钮，即可开启MSN值班功能。



此外，也可通过指令的方式，方便开通或关闭MSN值班功能。在灵犀机器人对话窗口中，输入“不要值班”命令，即可关闭值班功能；输入“自动值班”命令，则设置为MSN离线后自动值班（图23）。值班功能开启后，输入“手机接收”命令，可将MSN留言信息直接发到注册的手机上；输入“网上接收”命令，则设置留言接收方式为网上接收。



输入“查看聊天记录”命令，可查询MSN离线时好友跟机器人的聊天记录；输入“查看留言”命令，则可查看好友给自己的留言。

输入“Open”或“开”，可开通MSN手机直通车，离线MSN聊天内容直接发到手机上；输入“Close”或“关”命令，则关闭MSN手机直通车，需登录网站才能查看到好友的留言。

2.免费发送手机短信

将灵犀机器人绑定手机的用户，可以享受免费的互发短信。不过目前使用灵犀机器人，有一些限制：给移动手机发送短信，手机可直接回复；而联通手机由于短信网关的限制，对方只可接收不可直接回复。

在灵犀机器人联系人列表中，点击联系人右边的“发短信”按钮，或右键点击联系人选择“发短信”，打开短信发送对话窗口。可从右边的通讯录列表中选择朋友，也可直接输入手机号码，如果是多个手机号码，需要用逗号隔开。输入短信内容，点击“发送”或直接回车，即可向好友免费发送短信了（图24）。另外，点击输入框上方的图标按钮，可打开内设的短信精选列表，有节日祝福、情话、幽默经典短句可供选择。点击该条短句，内容将自动出现在输入框内以便发送。

比较便捷的操作是，直接打开灵犀机器人聊天窗口，按“手机号码 # 短信内容”的格式输入，例如：“13017070*** # 明天打比赛！”，点击“发送”按钮，也可以实现免费发送短信。



3.网络电话与送歌

灵犀机器人不仅可与手机收发短信，还可拨打网络电话和送歌。

在灵犀机器人面板

提示：

如果对方没有回复短信，也就是单向短信，每条短信将消耗10口粮；如果对方回复了这条短信，也就是互发了短信，则又会为用户加上10口粮。也就是说，只要是发送短信后有回复，就可一直继续免费无限制地发送短信。

上，点击联系人右边的“打电话”按钮，弹出网络电话界面，点击“拨号”按钮，可直接拨打该用户电话号码。也可在界面中，直接通过按钮输入电话号码进行拨打（图25）。点拨号面板下方的“送歌”按钮，在电脑里选定一首MP3格式的歌曲，拨叫朋友的电话，即可将歌声送出。当对方接听时，你选中的歌曲便开始播放。

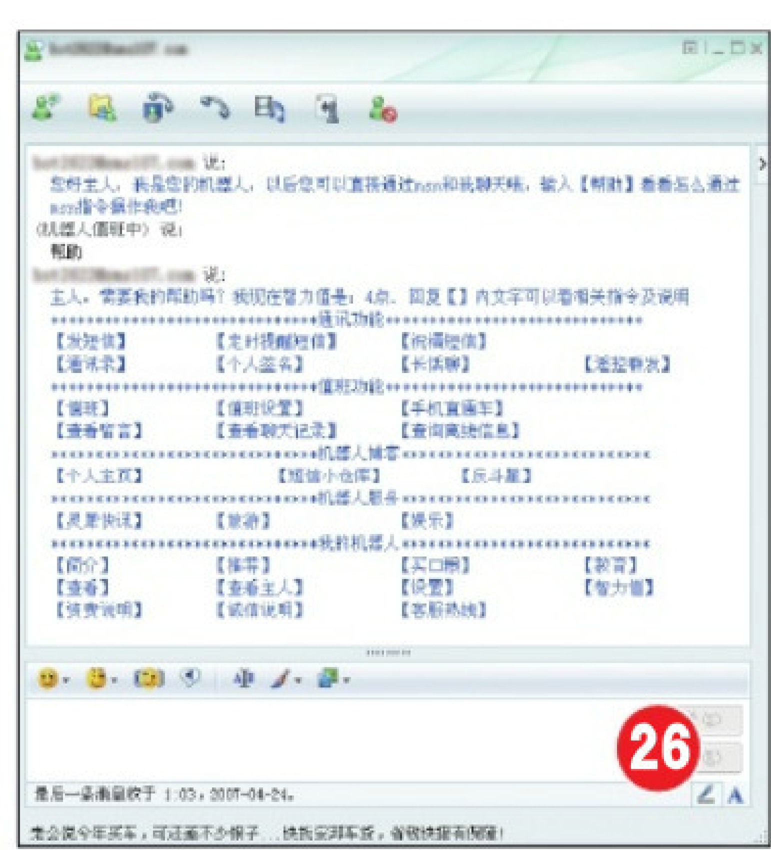
此外，在灵犀机器人中，还提供了网络电台和通讯录功能，可收听网上电台广播节目，并可在服务器上保存自己的手机通讯录等。

四、让灵犀机器人进驻MSN

灵犀机器人看起来似乎更像是一款软件，其实灵犀机器人完全可像其它机器人一样，添加到聊天软件中，以真正机器人的形式存在。

打开MSN，添加联系人账号，账号就设置为前面在注册时选择的机器人号，如“bot2605@sms107.com”、“bot2606@sms107.com”等。注意，一定要添加注册时选择的机器人号码，否则在后面执行各种功能操作时，会出现无权限的失败提示。将灵犀机器人账号添加到MSN联系人名单中后，双击打开，即可执行机器人聊天、短信发送和MSN留言等功能了。操作的指令与在灵犀机器人软件中是一样的，例如直接输入“手机号码 # 短信内容”，可免费发送手机短信。直接输入“帮助”命令可查看到机器人的MSN指令（图26）。





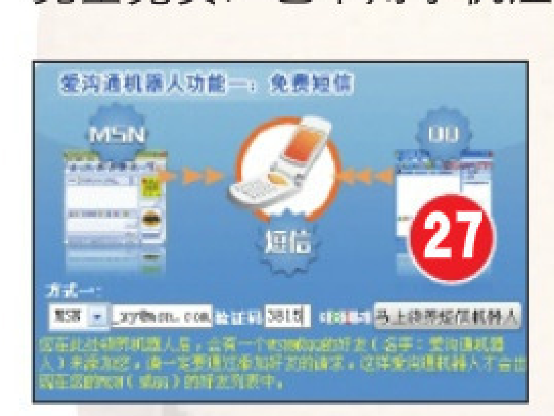
第三部分 爱沟通，让MSN与QQ互联的机器人

前面的两个机器人，都以提供各种免费的网络服务为主，当然也有以聊天为主的机器人，这类机器人非常喜欢交流，甚至可以打破MSN与QQ用户之间聊天交流的障碍，名字就叫“爱沟通机器人”（http://www.igoto.cn/）。

“爱沟通机器人”是由福建都市传媒科技有限公司开发的通讯机器人工具，可为用户提供更方便快捷的通讯服务。无需下载任何软件，免去复杂的安装步骤，只要在自己的MSN或QQ上把爱沟通机器人添加为好友，即可享受强大多样的功能，其中最主要的功能是免费发送短信、MSN与QQ互通。

一、添加爱沟通机器人

爱沟通的短信机器人，可让我们免费发送手机短信，完全免费，也不用手机注册，不用担心被缴收其它费用。

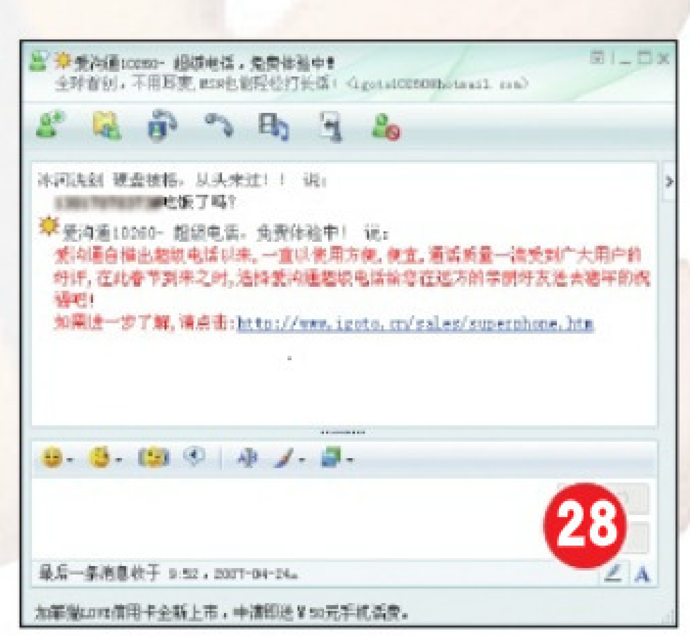


在爱沟通首页的“爱沟通机器人功能一：免费短信”处，输入自己的QQ号或MSN号，然后输入验证码，点击“马上领养短信机器人”（图27）。系统会自动将爱沟通短信机器人添加好友信息，发送到你的QQ或MSN上，将其加为好友就可享受免费短信。不过在笔者添加QQ版的爱沟通短信机器人时，常常弹出没有空闲机器人的提示，很难添加成功。MSN爱沟通机器人的添加则很方便，还可直接在MSN窗口添加联系人“agto10094@hotmail.com”为MSN好友。

另外，也可以点击首页导航栏上的“免费短信”链接，进入“免费短信”的页面（http://www.igoto.cn/sms/index.asp），选择添加机器人的号码类型，填写正确的号码，就可直接领取短信机器人。

二、免费发送手机短信

想发送短信时，只要在QQ或MSN中，双击“爱沟通机器人”，打开爱沟通机器人的聊天窗口，输入“11位手机号码 # 短信内容”，点击发送，指定手机就会收到信息了（图28）。如果想查询相关的功能，只要在窗口输入“？”，所有功能列表就都会显示在窗口上，很方便。接收到短信的用户可以用手机直接回复，按普通短信收费——每条1角钱。



三、让MSN与QQ互通

爱沟通机器人提供的“MSNQQ互通群”功能，可实现在MSN上建群，并且可突破500人上限，还可进行MSN-QQ互通聊天。用户可选择创建一个MSN群，作为群主，可邀请MSN和QQ上的好友到同一个聊天窗口聊天，不会受到不同IM的限制。除了自己创建群，用户也可加入别人的互通群，一样可在这个群里与来自MSN和QQ上的人聊天。

1.创建MSN群

首先，需要点击爱沟通首页上方红色的“免费注册”按钮，打开用户注册页面，填写完注册信息，然后点击

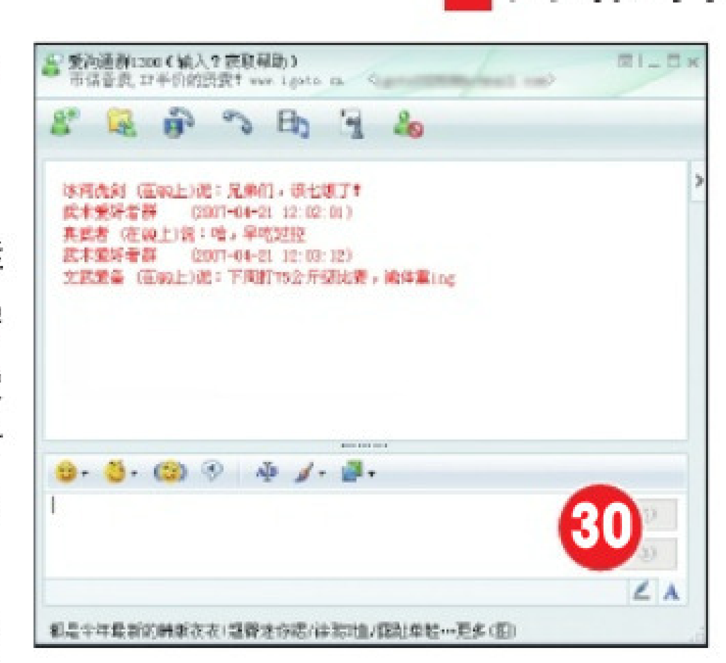


“提交注册”按钮提交注册。系统会自动发放机器人到注册的MSN或QQ上，手动通过认证信息后，系统会通过该机器人发送一个激活码。在注册页面中输入输入激活码，激活账户。再点击爱沟通页面上方的“MSNQQ互通群”链接，在页面中点击“创建MSNQQ互通群”按钮，在弹出页面中填写群资料，然后点击“提交”即可创建自己的MSN群。也可直接搜索已有的MSN群，点击群名的“申请”按钮，在页面中输入自己号码，提交通过管理员审核后即可加入该群。

2.邀请好友

可邀请好友加入我们创建的MSN群。首先，用刚才注册的账号登录爱沟通页面，进入“个人账户中心”，点击“群管理”链接进入管理页面中。点击“添加新成员”按钮，在弹出页面中输入好友QQ号码或MSN号码，确定后即可添加好友到群中（图29）。

3.QQ与MSN互聊



加入爱沟通MSN群中的QQ与MSN，只需在列表中双击打开“爱沟通群”机器人聊天对话窗口，在其中即可自由聊天了（图30）。

在机器人聊天窗口中也可以通过指令进行管理，邀请MSN好友，可输入“*aMSN号码”即可，邀请QQ用户则是“*aQQ账号”。输入“？”可查看爱沟通机器人帮助列表；输入“*1”可设置是否接受群消息；输入“*2”可了解本群内现在MSN成员列表；输入“*3”可了解群内现在QQ成员列表，输入“*4”可查看具体群操作指令。

取回爱沟通机器人

在聊天过程中，如果不慎删除了MSN或QQ好友列表内的爱沟通机器人，将造成无法使用爱沟通提供服务的情况。此时，需要使用“取回爱沟通机器人”功能，重新获取一个爱沟通机器人。可进入“取回爱沟通机器人”页面（http://www.igoto.cn/usercenter/regetrobot.asp），输入自己的QQ号或MSN号码，点击“马上取回爱沟通机器人”按钮，提交信息后，即可看到自己原来添加的爱沟通机器人号码，如“igoto10260@hotmail.com”。重新在MSN或QQ中添加该号码即可。

第四部分　消失的QQ珊瑚虫机器人

QQ珊瑚虫应该是许多朋友都非常熟悉的一个QQ外挂，QQ珊瑚虫外挂自带了一个QQ珊瑚虫机器人，集成的功能也非常丰富，特别是反查IP地址功能、QQ隐身探测等，一直是许多Q友所津津乐道的。但在安装了最新的QQ珊瑚虫外挂增强包5.0 B3测试版后，将会自动添加QQ珊瑚虫机器人（QQ号：100000）。但在与此珊瑚虫机器人聊天时，它只会回复“哑巴了”或“暂停服务中”。珊瑚虫机器人不能用了吗？

一、领养隐藏的QQ珊瑚虫机器人

其实珊瑚虫正在测试新版本的QQ珊瑚虫机器人，需要自己手工添加领养，没有安装珊瑚虫外挂的QQ用户也一样可以领养。

在QQ中直接查找添加号码为“695206547”的QQ号，即可完成新版QQ珊瑚虫机器人的领养；在MSN中则可添加联系人“coralbot@hotmail.com”；使用移动手机可发送“F”到“919185”均可完成领养。此外，QQ珊瑚虫机器人还提供了一个内测版本的“QQ珊瑚虫机器人客户端v2.0b”（下载地址：http://www.coralbot.com/download/CoralBot-Setup.exe）。

二、QQ珊瑚虫机器人功能介绍

QQ珊瑚虫机器人提供的功能非常丰富，主要分五大类，包括移动个人数据管理和搜索、提醒和日程管理、各种公共生活信息查询、电子名片通讯录和个性化机器人等。

1.生活信息查询

领养了QQ珊瑚虫机器人后，可方便地进行天气查询、英汉互译、手机所在地查询和IP查询等。双击QQ或MSN列表中的“珊瑚虫”，打开与珊瑚虫聊天对话窗口（图31）。

输入“北京天气”，珊瑚虫会告诉你今天北京的天气情况；输入“北京明天天气”或“北京4月26日天气”，可查询指定某天天气情况。

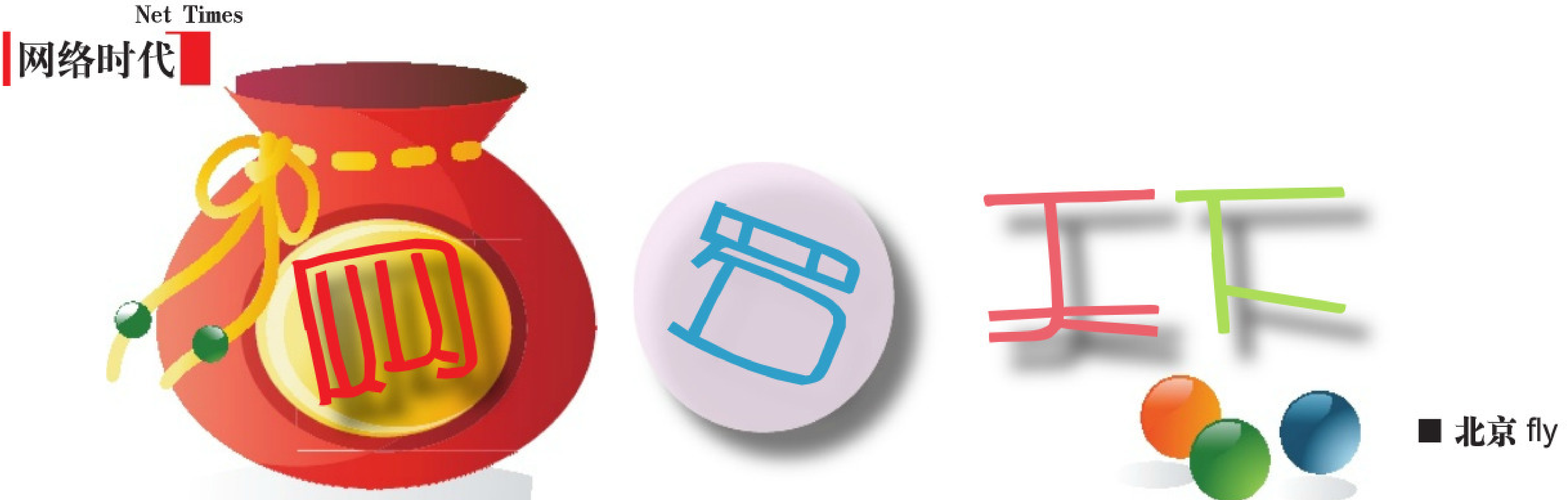
直接输入IP地址，如“218.30.66.101”，则会查询出该IP地址对应的地理位置及网络类型为“陕西省西安市电信ID”；输入手机号码，如“查手机13017070***”，将会直接查询出该手机号对应的所在地址。

2.其它功能测试

生活信息查询功能，在领养了珊瑚虫机器人后即可直接使用，但使用其它功能则需要绑定珊瑚虫机器人与QQ号码。绑定方法为，在珊瑚虫聊天对话窗口中输入信息：“绑定用户 用户名#密码”，例如：“绑定用户41346583#123”，即可将QQ账号与机器人绑定。不过目前QQ珊瑚虫还处于测试开发阶段，因此绑定与其它功能都还不完善，无法进行测试。

小结：

网络机器人的发展，已不再仅限于简单的智能互动聊天，整合网络服务越来越成为机器人发展的重点方向。让机器人提供多方面完善的网络服务，这确实是非常明智也非常有盈利前景的。用户希望自己的网络生活更方便，而提供各种服务的网络站点则希望吸引到更多的用户，小小的机器人让这一切都变得简单。也许以后，听一首歌或看一部电影、拍卖转让甚至购买一顿午餐，发送一条简单的指令，都可通过智能的机器人得以实现——这正是智能网络生活的美好前景。P



■ 北京 fly

前几日听一个玩“魔兽”的朋友说了件事，他是一个公会的会长。话说这“魔兽”里的金币交易和代练买卖着实火热，奥格铁炉到处都能看到光着屁股的1级小号卖力吆喝，买卖、打折、VIP、优惠等常见不常见的生意手段都有，大家也都习以为常见怪不怪了。一天这位会长突然收到一封信，代练发的，自然是提供金币和代练服务，但奇怪的是发信者居然提供了一个公会金币交易和代练“承包制”的“套餐一揽子计划”。它采用了类似传销制度的一套“解决方案”。也就是说会长利用权力、威信和信誉向会员卖金币、点卡，从中抽取金币提成，并发展下线。所谓的“下线”也就是金币点卡买得多的，他们再发展购买下线。1000G或2张点卡为1套，代练1到70是20套，代练60到70是15套，每套有50G/3元的提成。正好资料片马上要开，估计代练的也会不计其数，加上卖金币和点卡，这每个月算下来，人气旺的服务器卖出500套应该是小意思——一个服务器难道20个需要代练的都找不到么？一个月可以赚25 000G，或者人民币1500元。参考了网上的价格，基本这还算比较便宜的。如果抽点头，或者人气再旺一些，一个月估计能赚个两三千。笔者无意对此发表什么评论，只是想说，面对网游中越来越正规、庞大的非法交易，是不是要有些“相关部门”来管理一下？



点心祖玛

http://www.smashingames.com/games/sushirestaurant_game.html



祖玛很多人都玩过，作为一款休闲类的游戏，它流传甚广，也出现了众多的不同版本。这次给大家介绍的是另类的Flash版，规则几乎没有任何变化，只是弹球变成了各式点心而已，而圆心那只吞着弹球的蛤蟆也变成了贪吃的小猫。游戏中还有很多道具，比如黑猫啥的，类似于老版本的炸弹——清空一片点心。也许是因为不太适应的缘故，这个游戏玩起来感觉有点难，主要是体现在游戏对新点心的处理方式上。老版本祖玛当出现新花色弹球时都会先在螺旋轨道上出现，然后才在圆心发射点上出现。而这个游戏出现新花色的点心，先出现在圆心发射点上，而螺旋轨道上极难出现或者根本没有，这就导致游戏难度大增。

鼠标捕捉者

http://www.vivalagames.com/play/cursorthief/game.swf



一款挺有意思的小游戏，规则很简单。在画面正中央有个猥琐男，他会千方百计试图去捕捉画面中的鼠标，而玩家要做的就是在猥琐男跳跃捕捉的一瞬间挪开鼠标。猥琐男的本事自然不会仅限于像个蝙蝠侠一样跳来跳去，他也有各种道具，比如追踪导弹或者大炸弹什么的。要注意的是，当大炸弹在画面中爆炸时，所产生的冲击波一样要躲开。如果你遇到了连环炸弹，你就真要看自己的反应和运气了。如果失败了，猥琐男会张开大嘴很鄙视地看你，鼠标点一下画面正中的按钮即可重新开始。越往后难度越大，道具叠现，怪招连出。画面右上角有个计时器，统计你坚持的时间。

益智方块

http://www.smashingames.com/games/bloxorz_game.html

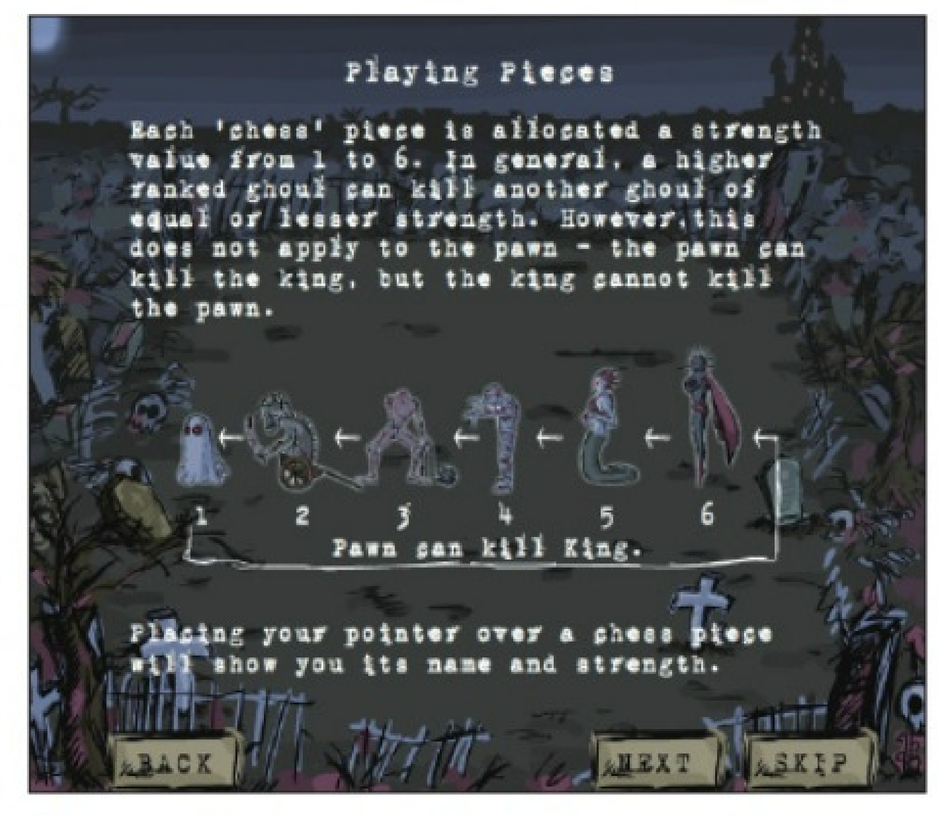
一款益智游戏，简单而有趣。就是用←、↑、→、↓键控制一个2×1×1体积的长方体在平台上翻滚，最终目的是掉入1×1的洞里，至于如何翻滚才比较合适就看各位的智力了。游戏中有很多机关，比如有能开合机关的按钮，还有只能在2×1接触面积下才能无事的黄色活动平台（一旦是1×1的接触面积就会坠落）。注意，别指望这个长方体能一半悬空，那只会使游戏失败。游戏到了最后难度提升不用多说，看说明似乎玩法也有了变化。笔者不才，智商不佳，尚未玩到很靠后的关卡，就靠读者朋友自己多多挖掘了。





死亡之棋

http://www.funny-games.biz/tombchess.html



在如今连《魔兽世界》中的亡灵、骷髅、憎恶都和谐相处的大环境下，这个游戏从造型来说似乎有那么点不和谐。好吧，这仅仅是个益智的棋类游戏而已。很多人小时候都玩过军棋，军、师、旅、团、营、连、排、小工兵等。军棋还有很多种玩法，其中一种就是棋子先混合一下，再倒扣着放到棋盘上，然后两方互相翻棋，仍然按照正常的吃子规则。一方面这种玩法运气固然占有很大成分，另一方面也比较考验双方的应变和策略。这个游戏类似于军棋的这种玩法。游戏画面被分成6×6个格子，每个格子都有一块墓碑。点开墓碑，会随机出现任意一方的任意一个姑且称为兵种的东西。兵种共有6类，分别是鬼魂、骷髅、僵尸、木乃伊、蛇女、吸血鬼。吸血鬼胜蛇女、蛇女胜木乃伊、木乃伊胜僵尸、僵尸胜骷髅、骷髅胜鬼魂、鬼魂胜吸血鬼，总之是个循环。翻出来是什么、是哪方的，这都要看运气，但最后的胜负还要看有没有点运筹帷幄的思想。

坦克大战

http://www.smashingames.com/games/tank2007_game.html



不是红白机上的坦克大战，游戏操作也不难，←、↑、→、↓键控制坦克方向，鼠标控制炮弹发射方向及发射，空格键为射出导弹，然后开打就是了。每关都有固定数量的敌坦克，全部消灭干净就能过关。击毁敌坦克会挣到钱，钱可以用来买装备，比如提速、增强炮弹威力、架设导弹发射器等。敌人自然也会越来越强。普通坦克也就颜色上的区别而已，还有招数繁多的Boss；天上不时飞过几架轰炸机投下炸弹，躲着点即可。另外，游戏中所有的场景元素都可以被击毁，可以挣点小钱，俗话说积少成多嘛。

塔防

http://www.funny-games.biz/xenotactic.html



看来Flash的塔防游戏真是层出不穷。塔防倒是个做游戏的好题材，技术难度也不大，无论是在浩方的《魔兽争霸III》中，还是在Flash的小游戏中。但难的地方在于，怎么才能做得有新意，做的花样多。《魔兽争霸III》中还要讲究华丽和爽快，Flash游戏倒是没这么多说法。另外，难度设计也是一门学问。初期难度太大，会让人很快就失去耐心；后期难度太低，挂机就可以过关实在很无聊。本款Flash塔防也算是循序渐进，一共分成了6关，玩穿一关才能解锁下一关。无论是下载到本地还是在网上玩，这个Flash都能通过Cookie保存你的存档。虽然这个游戏该有的塔防基本元素都有，只是不知道这些新瓶装老酒的Flash塔防到底做到什么程度才会出现质的突破。

足球

http://www.smashingames.com/games/foosball.html



上小学3年级的时候，去少年宫参加儿童节的庆祝活动，第一次见到了一种奇怪的玩具——一个大木箱子中套着8根金属杆，金属杆上串着一排木制小人，然后一个乒乓球扔到箱子里，双方便拨弄着金属杆或前后调位，或旋转发力，总之要把乒乓球踢到对方的球门里。十几年后某次大软春游活动中，在一个公园里又看到此物，只见一群编辑兴趣盎然地玩了个不亦乐乎……现在居然也有人做出了个Flash游戏，和那个老古董版的玩具一模一样。上下控制球员走位，然后盯着球来回跑就是了。看操作提示似乎空格键也有用，一开始以为是用力把球踢出去，实际游戏里并非如此，只要球一到脚下，完全是自动踢出去的，射出角度和你接球的方向成反射关系。这个游戏就是拿来怀怀旧，玩久了也没多大意思。要是游戏能再多提供一些控制方法就更好了，最起码也能换换数十年不变的3-5-2阵形啊。P

我的系统 我做主

——使用组策略个性化Vista

■广东 GZ

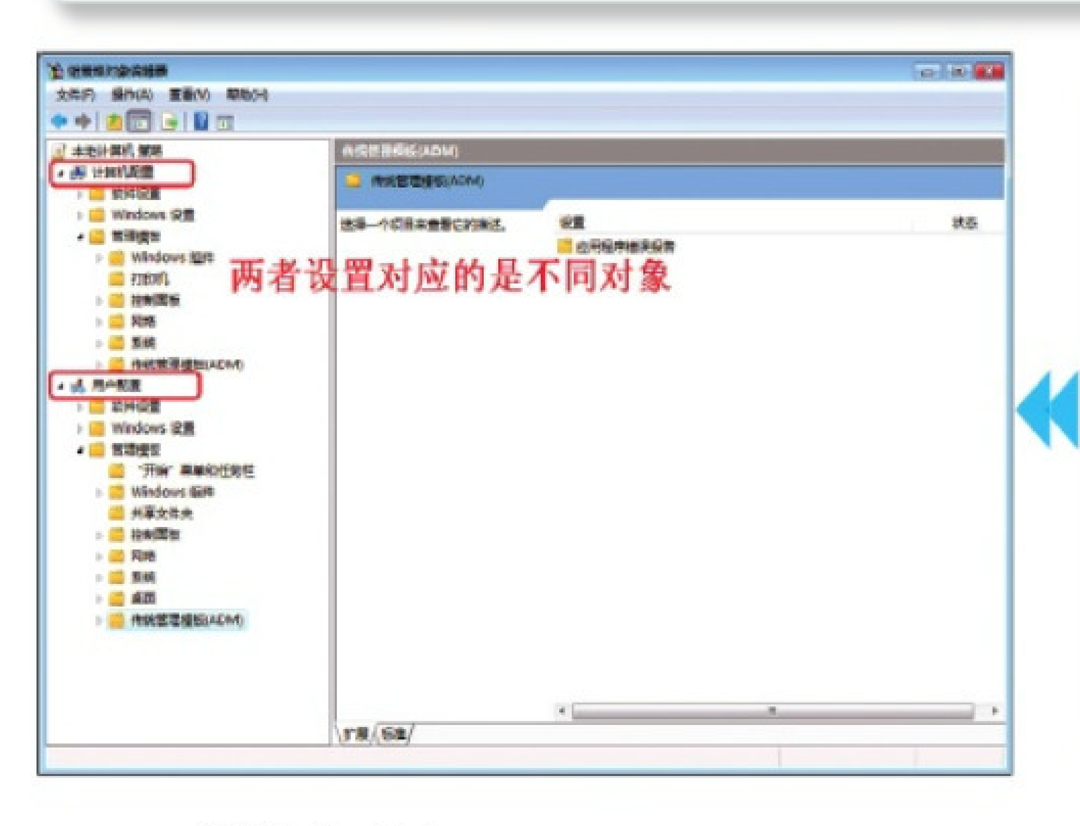
Windows系列操作系统的顶级版本都会带有一个强大的系统功能设置工具，也就是组策略设置工具。相对于直接修改注册表来调整设置系统功能，组策略显然要更安全可靠和快捷方便。而相对于WinXP同类工具，Vista的组策略的功能设置又要强大丰富得多。使用组策略来定制Vista系统，不但可以涉及很多奇特隐秘的内容，而且安全简便。

开始使用

总的来说组策略是管理员为用户和计算机定义并控制程序、网络资源及操作系统行为的主要工具。通过使用组策略可设置各种软件、计算机和用户策略。访问本地组策略的方法有两种：第一种方法是命令行方式；第二种方法是通过在MMC控制台中选择GPE插件来实现。

如果采用命令行启动组策略编辑器的，只需要单击“开始”菜单选择“运行”命令，在弹出的对话框中输入命令“gpedit.msc”，单击“确定”即可启动WinXP组策略编辑器。

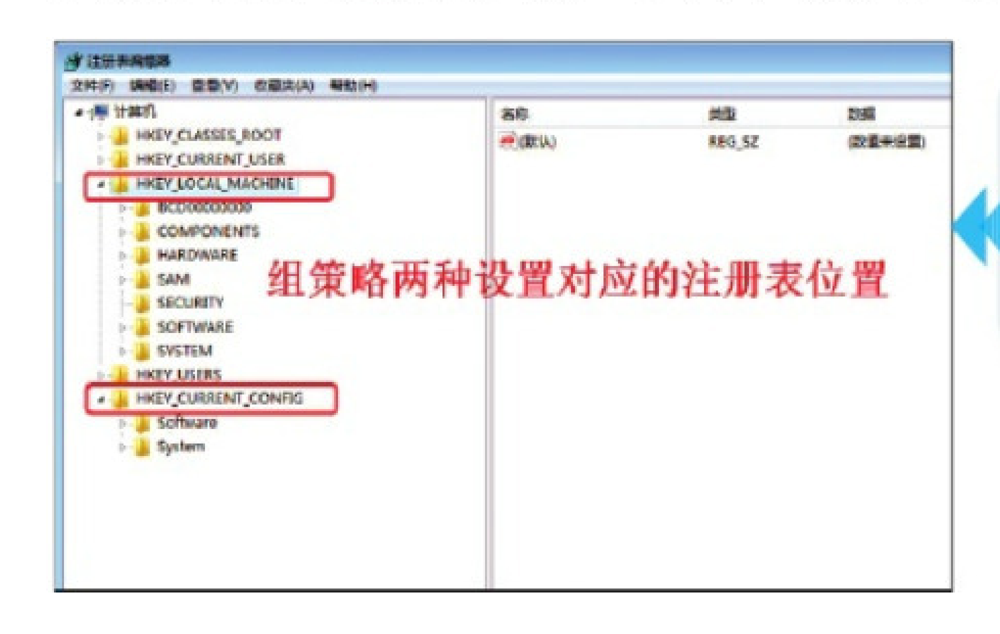




在打开的组策略窗口中，可发现左侧窗格中是以树状结构给出的控制对象，右侧窗格中则是针对左边某一配置可以设置的具体策略。

另外注意左侧窗格中的“本地计算机”策略是由“计算机配置”和“用户配置”两大子键构成，并且这两者中的部分项目是重复的，如两者下面都含有“软件设置”“Windows设置”等。那么在不同子键下进行相同项目的设置有何区别呢？这里的“计算机配置”是对整

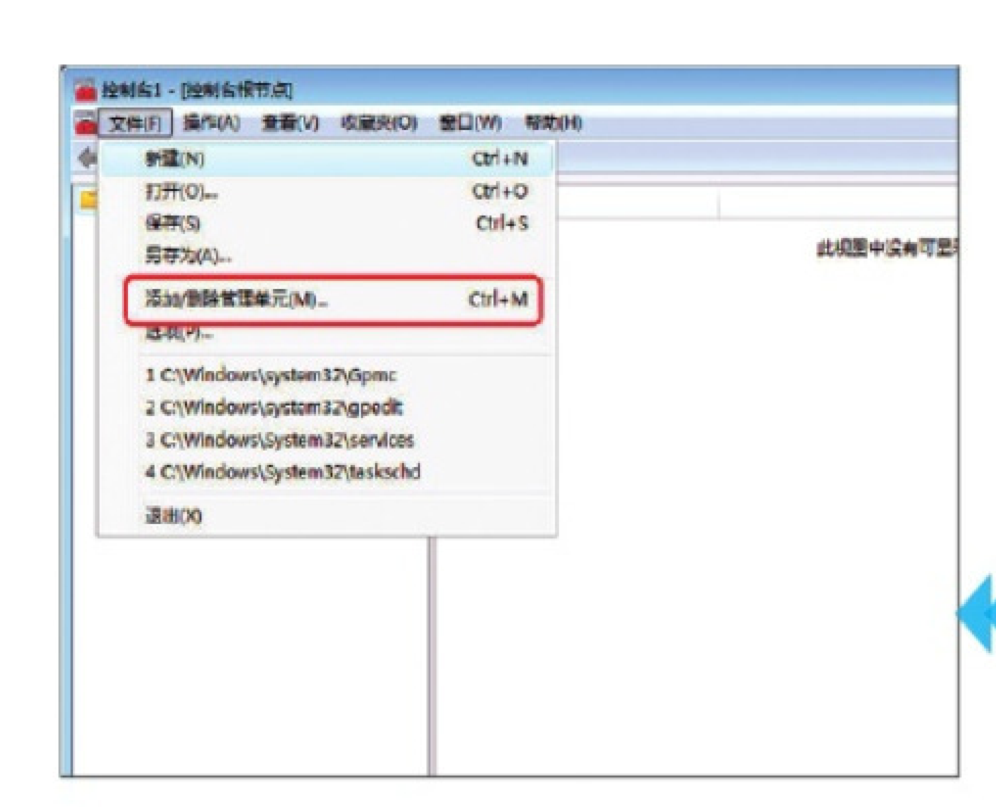
个计算机中的系统配置进行设置的，它对当前计算机中所有用户的运行环境都起作用；而“用户配置”则是对当前用户的系统配置进行设置的，它仅对当前用户起作用。



事实上所有策略的设置都将对应保存到注册表的相关项目中，对计算机策略的设置保存到注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE的相关项中，对用户的策略设置将保存到HKEY_CURRENT_USER相关项中。

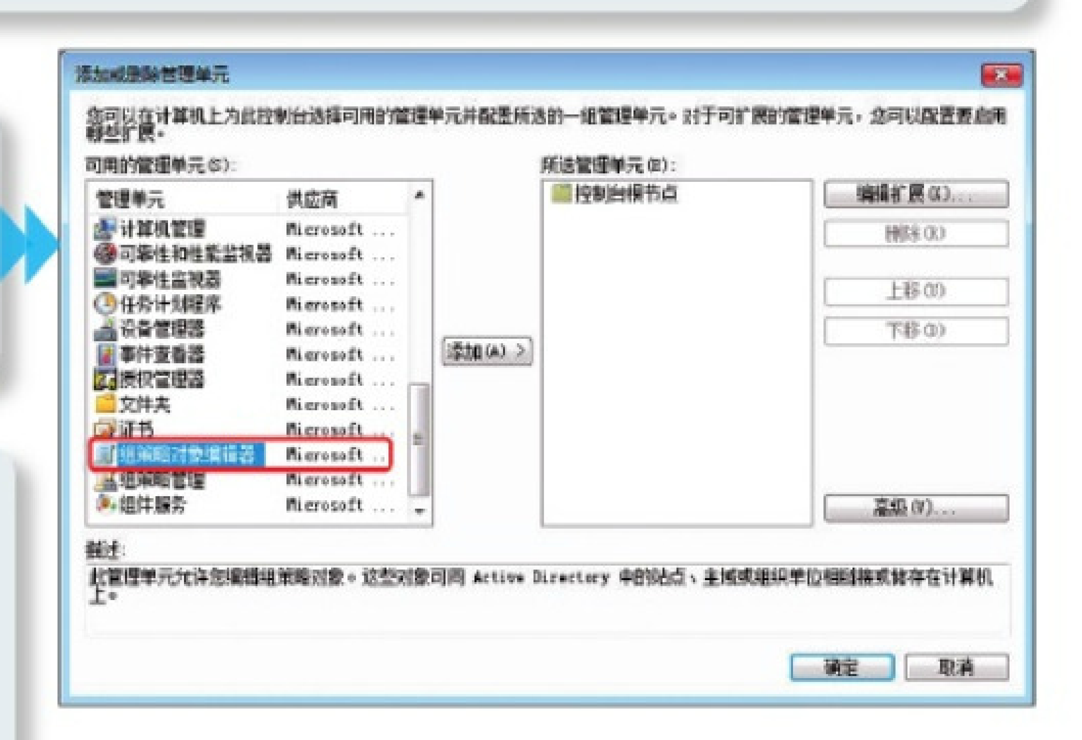
例如二者都提供“停用自动播放”功能的设置，如果是在“计算机配置”中选择了该功能，那么所有用户的光盘自动运行功能都会失效；如果是在“用户配置”中选择了此项功能，那么仅仅是该用户的光盘自动运行功能失效，其他用户则不受影响。

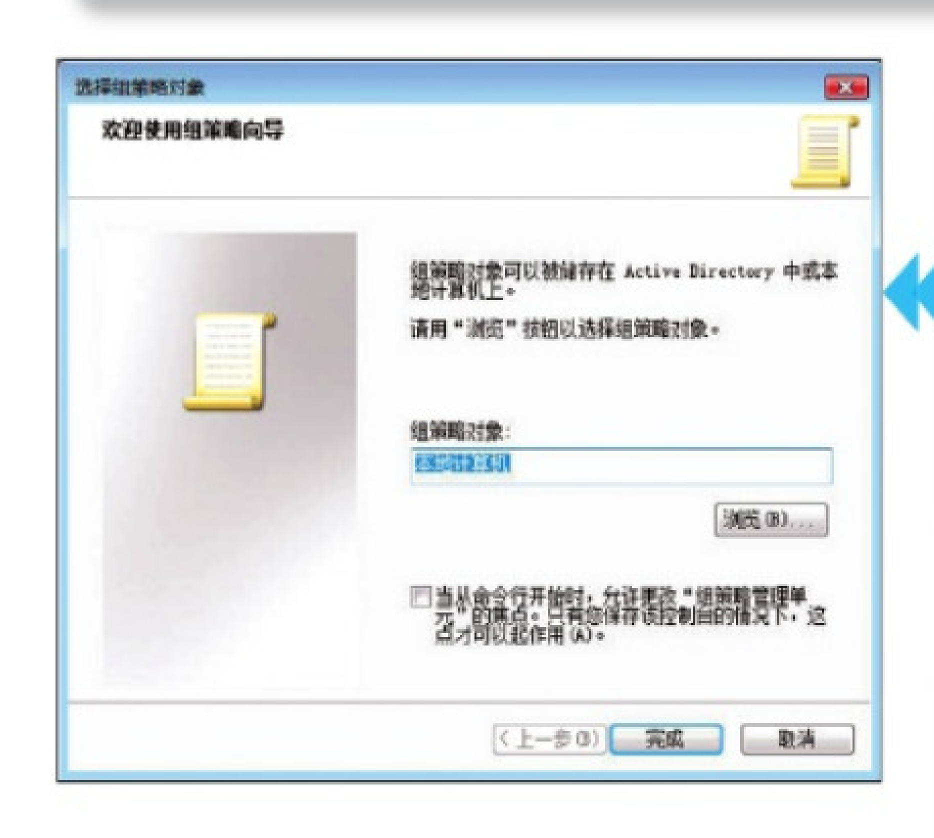
如果使用MMC控制台中选择GPE插件来启动组策略编辑器，那么用户就会发现Vista组策略与之前版本操作系统如WinXP相比的巨大优势，即在一台计算机上可存在多个本地组策略对象，这样在应用中可根据具体需要为不同的用户组甚至特定用户设定不同的本地组策略，这对于多人应用环境而言是极为出色的改进，从而避免之前由于WinXP系统只支持一个本地组策略对象，造成了同一台计算机上的任何用户，无论是管理员群组还是普通用户组，均受同样的本地组策略对象控制，想要为其配置不同的应用权限往往需要通过其他手段而事倍功半的情况。



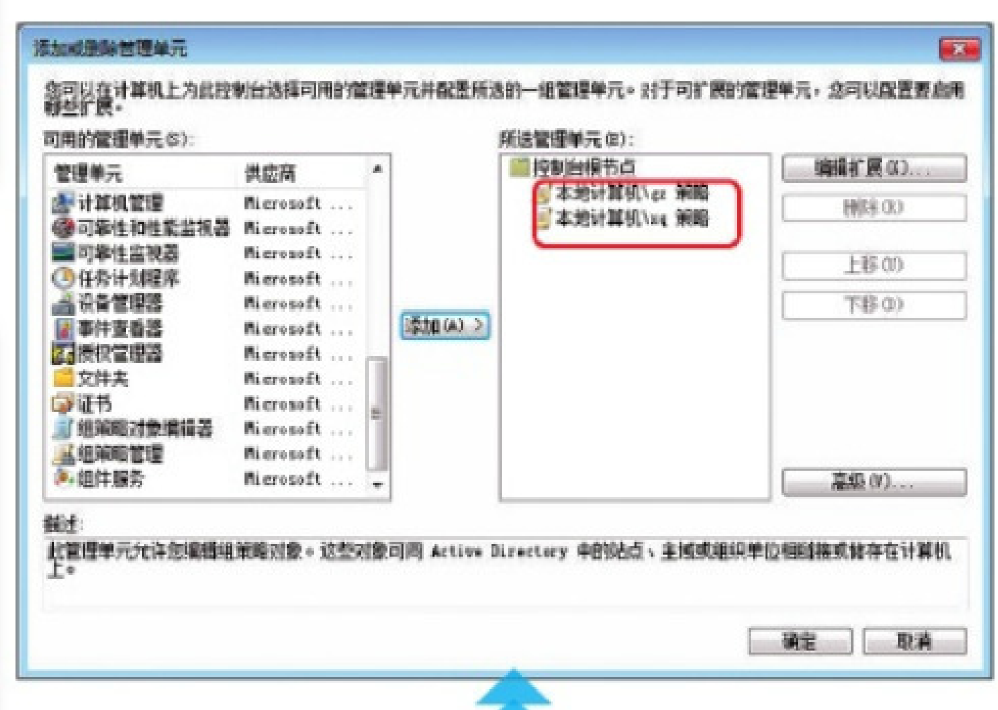
单击“开始”菜单选择“运行”命令，在弹出的“运行”对话框的“打开”栏中输入命令“mmc”，启动Microsoft Management Console管理工具。

然后在MMC窗口中，选定文件菜单下的“添加/删除管理单元”项，在弹出窗口中找到“组策略对象编辑器”并点击“添加”按钮。



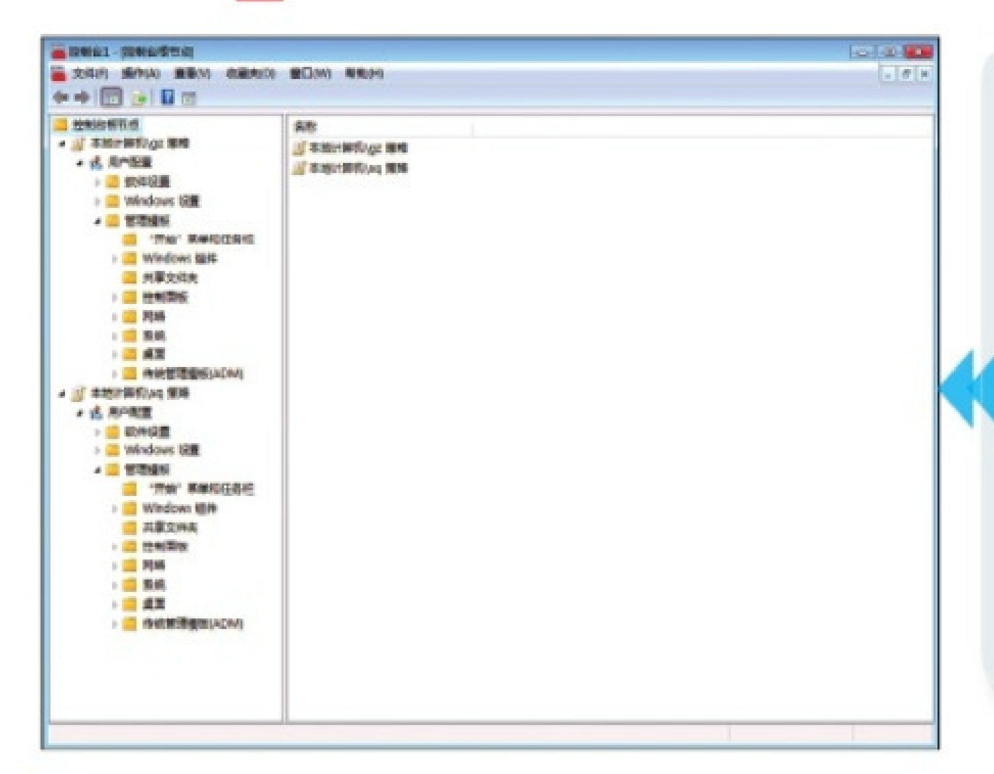


在弹出的组策略向导中可看到默认的组策略对象为“本地计算机”，这与之前版本的操作系统如Win2000/XP/2003一样。



不过只要点击下方的“浏览”按钮，在之前操作系统的组策略对象中只会出现如“这台计算机”与“另一台计算机”的选择，而Vista组策略对象浏览窗口中可看到比之前的Windows系统多出来的“用户”标签页，在这里可看到所有的本地账户，要为特定的账户或群组设定本地组策略，只需在此选定即可。

需要注意的是，这里的“非管理员”组并不是真正意义上的用户组，而是Vista用来标识计算机上除本地管理员组之外所有用户的伪“群组”。重复以上的操作即可找出要设置本地组策略的用户或群组分别选定，注意每次只能选定一个用户或用户群组进行，如果需要同时设置多个本地组策略对象则需多次选定。



选定完成后即可在MMC窗口中看到对选定的每个群组或用户，都会显示对应的本地组策略对象，格式为“本地计算机\用户名策略”，这样便可分别针对具体的群组或用户进行相应的设置了。

在组策略对象编辑器用户只要逐级展开左边策略分支，即可进行多种组策略编辑任务，包括添加/删除管理模板，建立新的策略等等。不过对于大多数用户而言，通常只需要配置已有的策略而已。



双击列表中策略即可打开策略设置窗口，每种策略都有3种状态可供用户设置，即默认的未配置、已启用或者已禁用，而每种状态都会对应不同的设置效果。其中某些策略的启用还需要指定更多的数据，通常会是系统功能不能直接调整的部分。

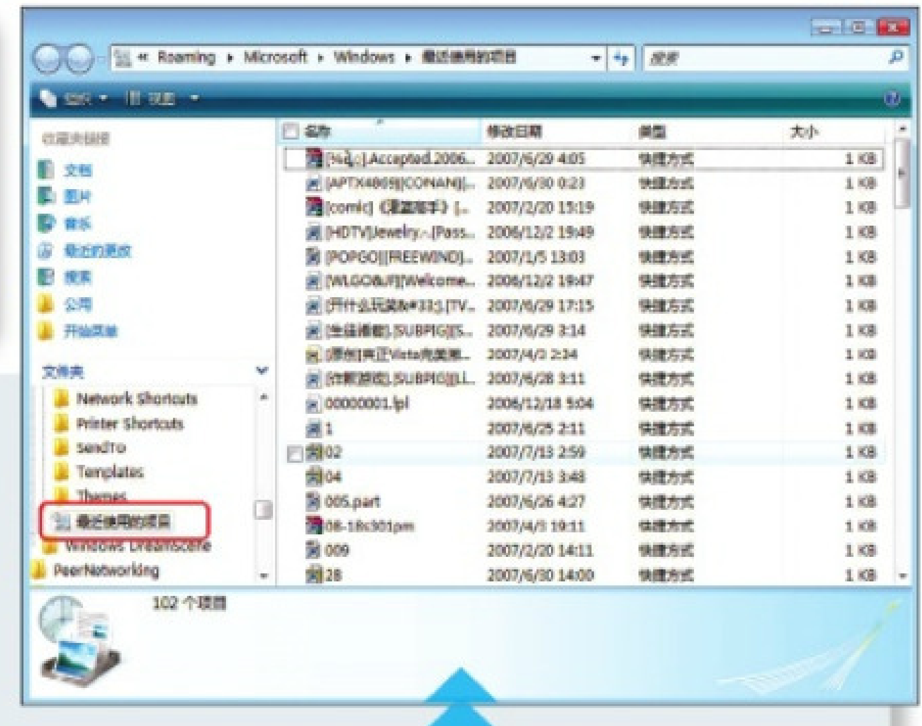
自定义开始菜单和任务栏

在组策略编辑器中，逐级展开“用户配置”→“管理模板”→“任务栏和开始菜单”分支，在右侧窗格中，提供了“任务栏”和“开始菜单”的有关策略。

1.开始菜单用户隐私调整设置。包括策略“退出系统时清除最近打开的文档的历史”，“不要保留最近打开的文档的历史”，以及“从「开始」菜单中删除‘最近的项目’菜单”。



这3种策略会针对同一系统功能“最近的项目”快捷菜单作出不同的调整，如果三者都是禁用或不配置，则操作系统就会保留文档快捷方式，这样用户登录时“最近的项目”菜单中的内容与用户注销时一样。



如果启用“退出系统时清除最近打开的文档的历史”策略设置，系统就会在用户注销时删除最近使用的文档文件的快捷方式，也就是删除系统在“系统驱动器\Documents and Settings\用户名\我最近的文档”文件夹中的用户配置文件中保存文档快捷方式。



不过如果启用“不要保留最近打开的文档的历史”策略设置，开始菜单上的“最近的项目”菜单显示被清空，而且操作系统在设置生效时不再创建打开文档的快捷方式，但会保留已有的文档快捷方式只是不会显示它们而已。

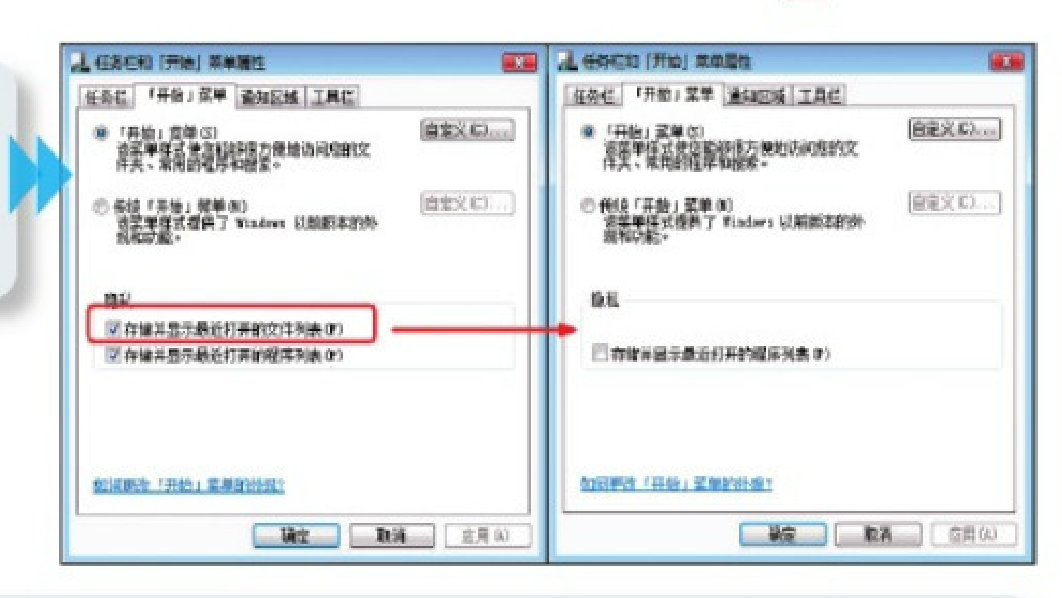
因此用户登录时开始菜单上的“最近的项目”菜单总是空的，如果同时启用“不要保留最近打开的文档的历史”策略则“最近的项目”菜单会一直保持为空，反之注销前用户使用过程中的文档快捷方式就仍然会出现在“最近的项目”菜单中。

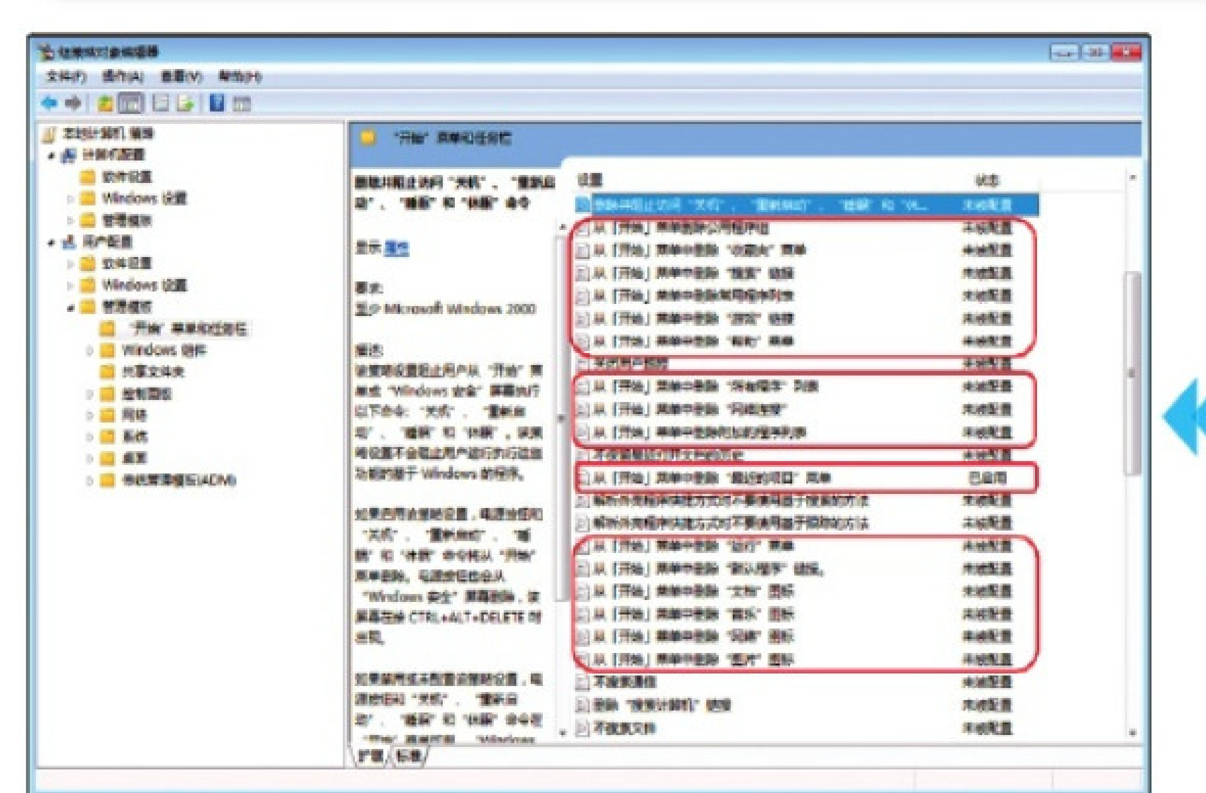
去除最近项目菜单

如果启用“从「开始」菜单中删除‘最近的项目’菜单”策略设置，那么开始菜单上则根本不会出现“最近的项目”菜单，配合另两个策略可使操作系统也根本不创建文档快捷方式，非常适合多用户环境（包括单机和网络）下使用者的隐私保密。

栏目编辑・星尘・stardust@popsoft.com.cn

注意当这些策略被启用后，开始菜单属性调整窗口中的“存储并显示最近打开的文件列表”功能调整项就会消失而不可调整，普通用户当然也就无法通过此处进行相应设置。





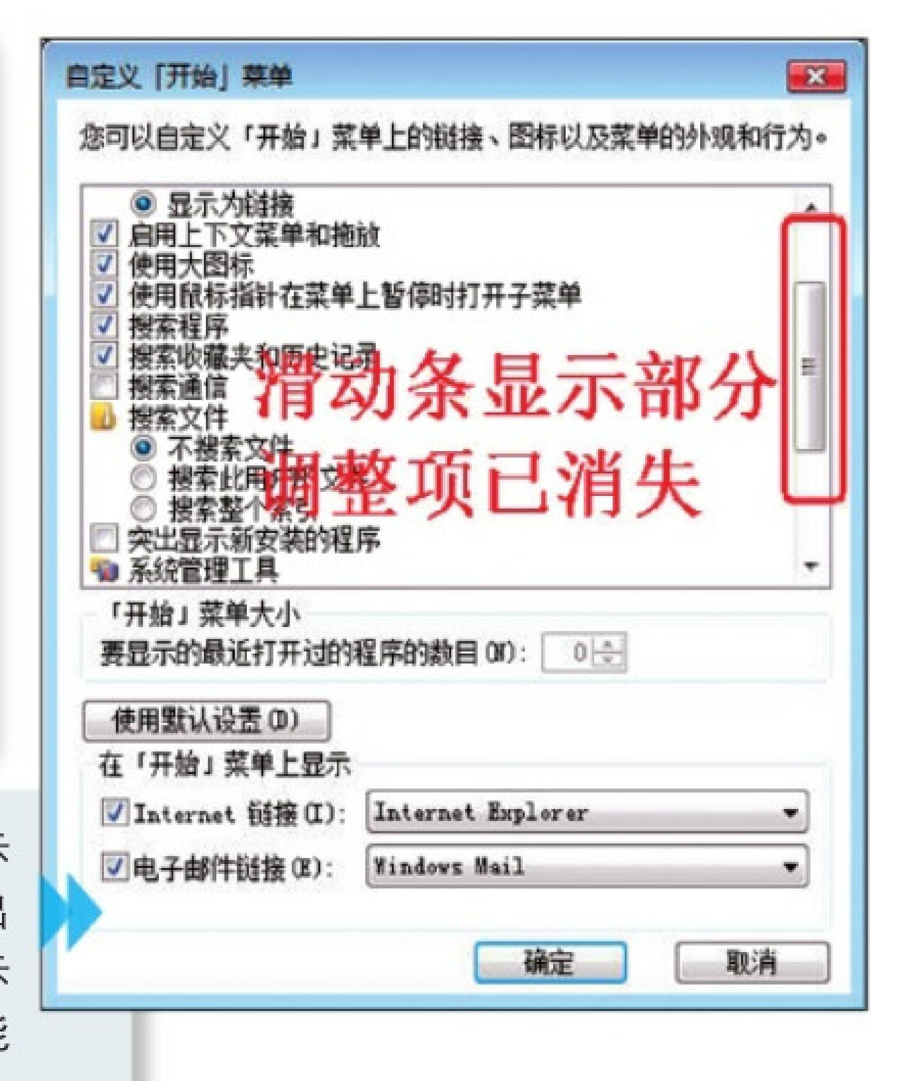
2.开始菜单和任务栏显示元素调整设置。包括“从「开始」菜单删除‘收藏夹’链接”等类似的十数个限制开始菜单操作的策略项目。

其实不仅上例中的“最近的项目”可在开始菜单中调整是否显示，实际上每个开始菜单的元素都能设置为是否显示不显示。

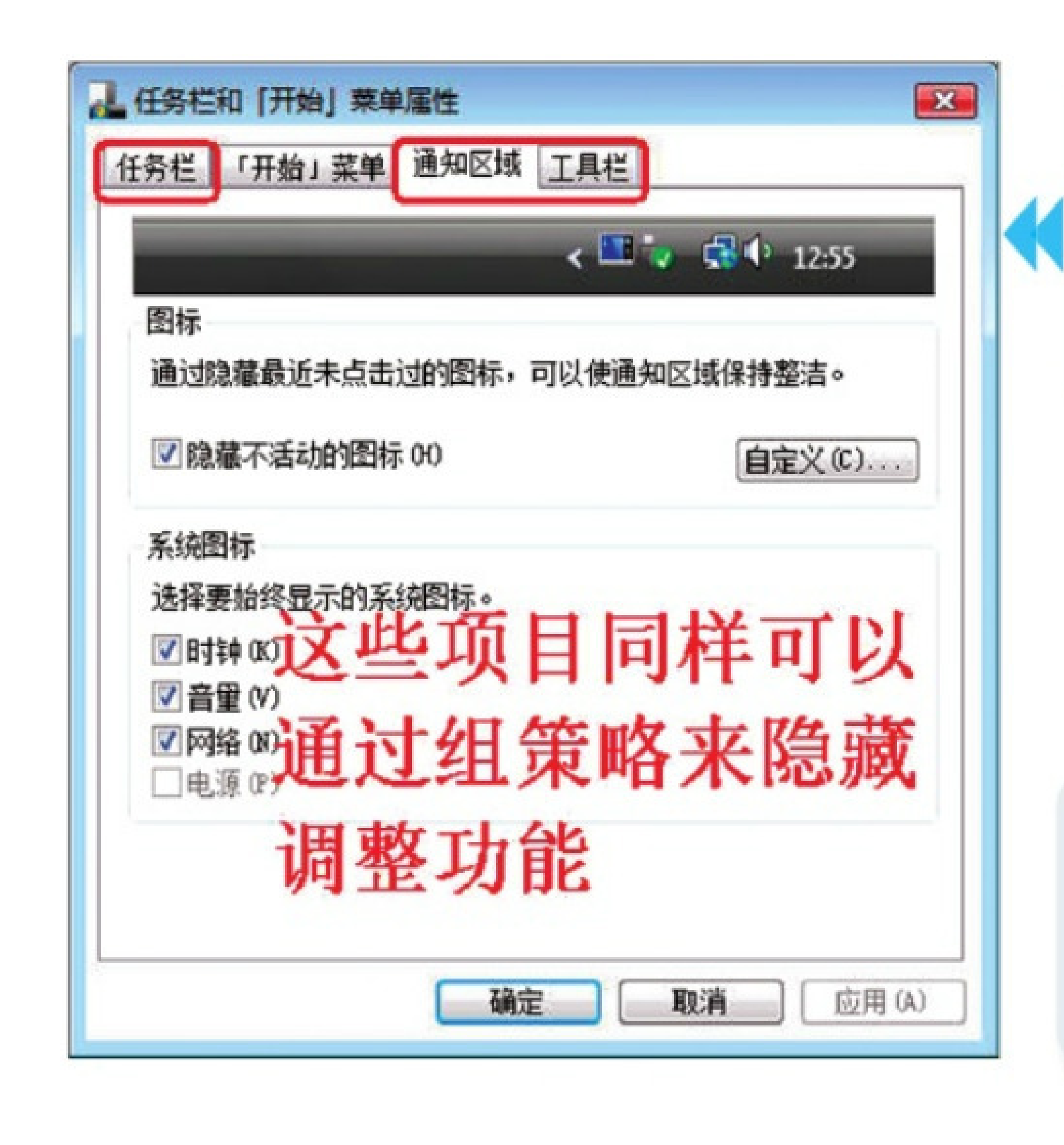


例如默认情况下开始菜单中不会显示“收藏夹”菜单，若要显示“收藏夹”菜单，右键单击开始菜单空白处并选择弹出菜单的“属性”，然后点击属性设置窗口的“自定义”按钮。在自定义设置菜单窗口列表中，用户只要简单通过复选框勾选就能决定开始菜单中显示的元素。

不过如果用户启用这些显示元素对应的组策略，那么就会出现开始菜单上即没有相应的显示元素，而自定义菜单中相应功能调整项也消失而不可调整。



也就是说组策略的启用不仅是从开始菜单删除对应的菜单元素，同时还包括它们对应的功能设置菜单。两者的最大不同在于组策略设置显示是为多用户环境而准备的，保证只有管理员才有最终调整的权限。



同样对于任务栏而言也有多种能够调整的任务，包括任务栏的移动、锁定、自定义工具栏及托盘的编辑调整，也对应着操作系统提供的可设置功能窗口。

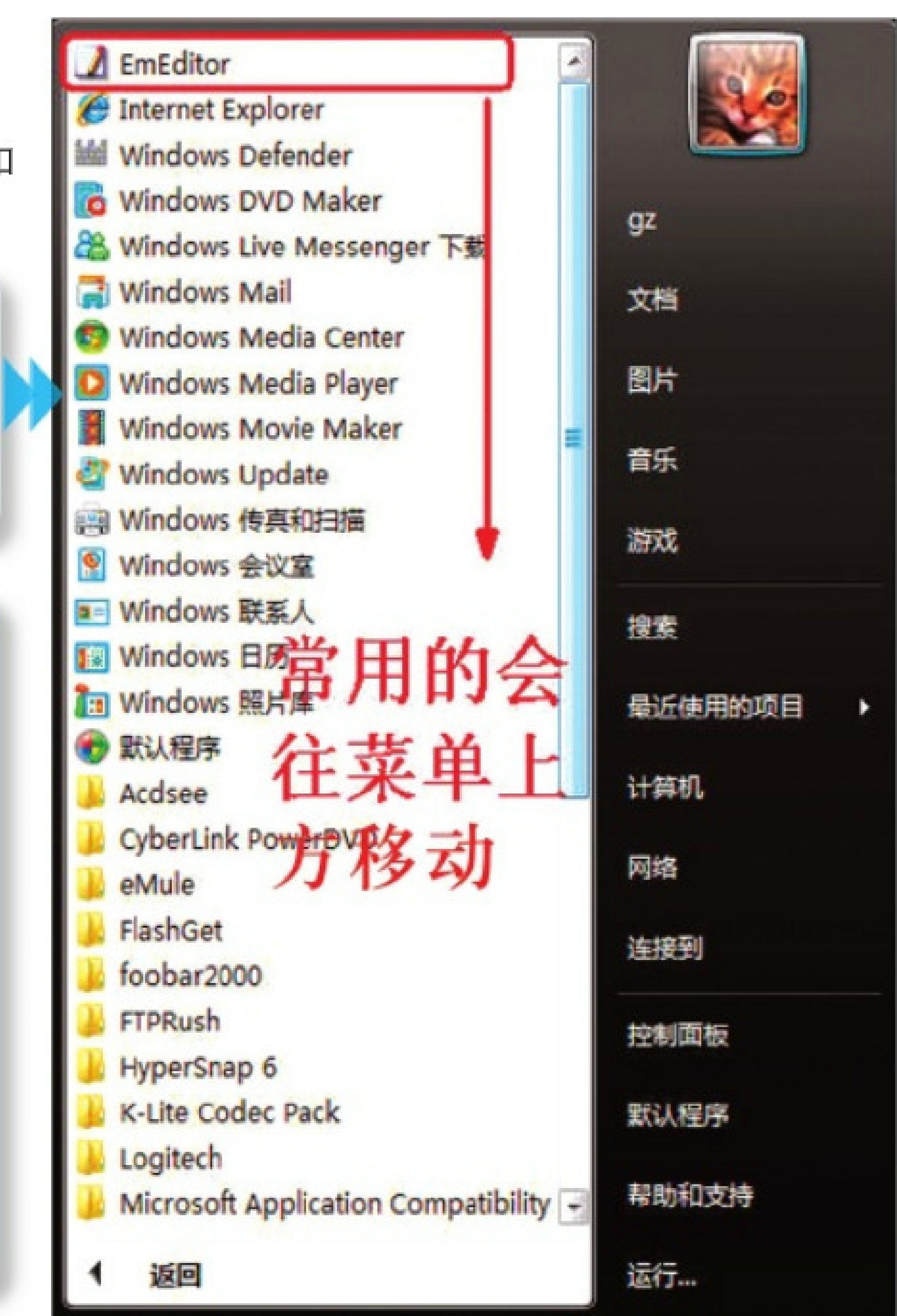


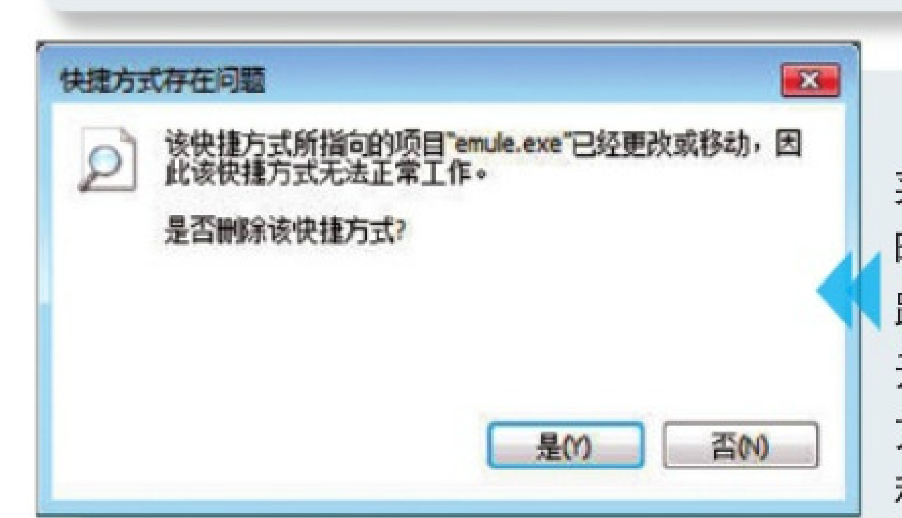
可以启用“阻止对任务栏和「开始」菜单设置的更改”和“删除访问任务栏的上下文菜单”两个策略，在这种情况下用户甚至无法打开任何功能设置窗口，只会返回一个错误信息窗口。

3.开始菜单后台隐藏功能调整。包括“关闭个性化菜单”“关闭用户跟踪”等多个影响开始菜单性能的策略。

开始菜单的某些隐藏功能会在后台发挥作用，但并不提供直接设置和调节的地方，通过组策略来调节它们。

通常操作系统会跟踪用户运行的程序、用户导航的路径和用户打开的文档，系统用这个信息来自定义系统功能如个性化菜单，例如可通过将最近使用的菜单项移至菜单顶部，并隐藏最近没有使用的菜单项。





只要启用“关闭个性化菜单”和“关闭用户跟踪”策略，即可停止开始菜单的后台跟踪个性化。此外当用户使用开始菜单搜索到应用程序快捷方式时，如果之前有移动应用程序的位置，那么通常应该收到快捷方式错误的信息，不过Vista的开始菜单会有两个后台功能来查找失效的快捷方式，用户可启用“阻止系统使用NTFS跟踪功能来解析快捷方式”和“阻止系统通过对目标驱动器执行全面搜索来解析快捷方式”来关闭这样的默认搜索。

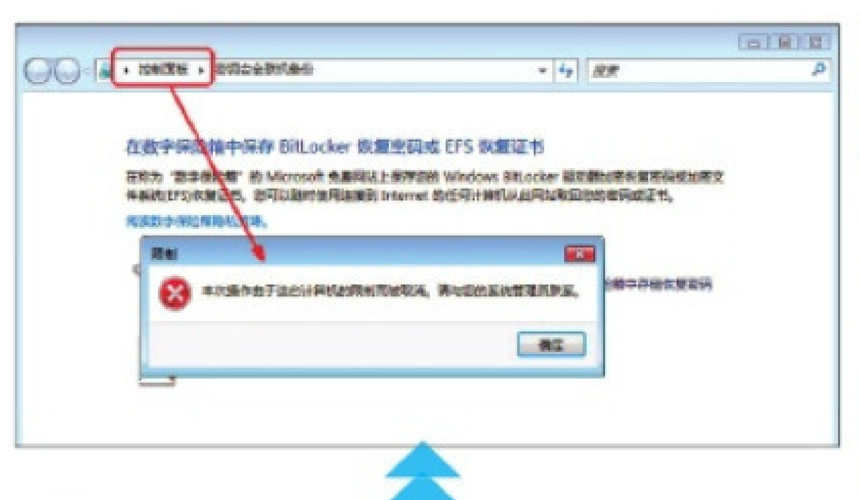


此外启用策略“将‘在单独的内存空间运行’复选框添加到运行对话框”，可允许用户在专用的（不是共享的）虚拟DOS机（VDM）进程中执行16位程序，当然额外的复选框只有当用户在“运行”对话框中输入16位程序时才被启用。

自定义控制面板

在组策略编辑器中，逐级展开“用户配置”→“管理模板”→“控制面板”分支，在右侧窗格中，提供了控制面板的有关策略。

1.控制面板的整体设置。包括“隐藏指定的‘控制面板’项”“只显示指定的‘控制面板’项”“强制使用‘控制面板’经典视图”及“禁用所有‘控制面板’程序”策略。



如果启用“禁用所有‘控制面板’程序”策略，用户将无法直接启动控制面板或运行任何控制面板项目，因为开始菜单和Windows资源管理器中都已经删除控制面板文件夹，即使运行Control.exe或尝试从上下文菜单选择“控制面板”，都会显示一条消息说明设置阻止此操作。



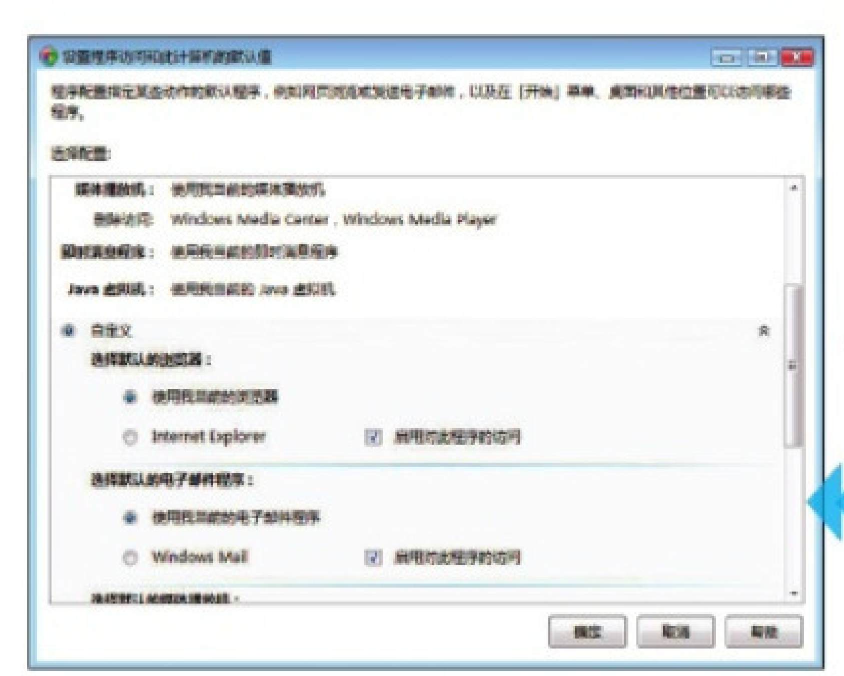
不过用户仍然可通过快捷方式直接启动控制面板中的项目。如果启用“强制使用‘控制面板’经典视图”策略，则“控制面板”使用经典视图并且用户无法切换到分类视图。

而禁用此策略则将“控制面板”设置为分类视图且用户无法切换到经典视图。



策略"隐藏指定的'控制面板'项"和"只显示指定的'控制面板'项"能指定控制面板中的具体显示项目，如果两种同时启用且同一项同时出现在两个列表中，则忽略策略"只显示指定的'控制面板'项"的设置。启用策略后用户需要指定显示或者隐藏的项目，因此要点击策略中的"显示"或"隐藏"按钮。然后在内容列表中添加希望显示或隐藏的控制面板快捷方式，用户可在Windows安装文件夹中找到相应快捷文件。

2.控制面板的分类设置。包括"程序""打印机""区域和语言选项""显示"及"添加或删除程序"5类分类组策略设置。

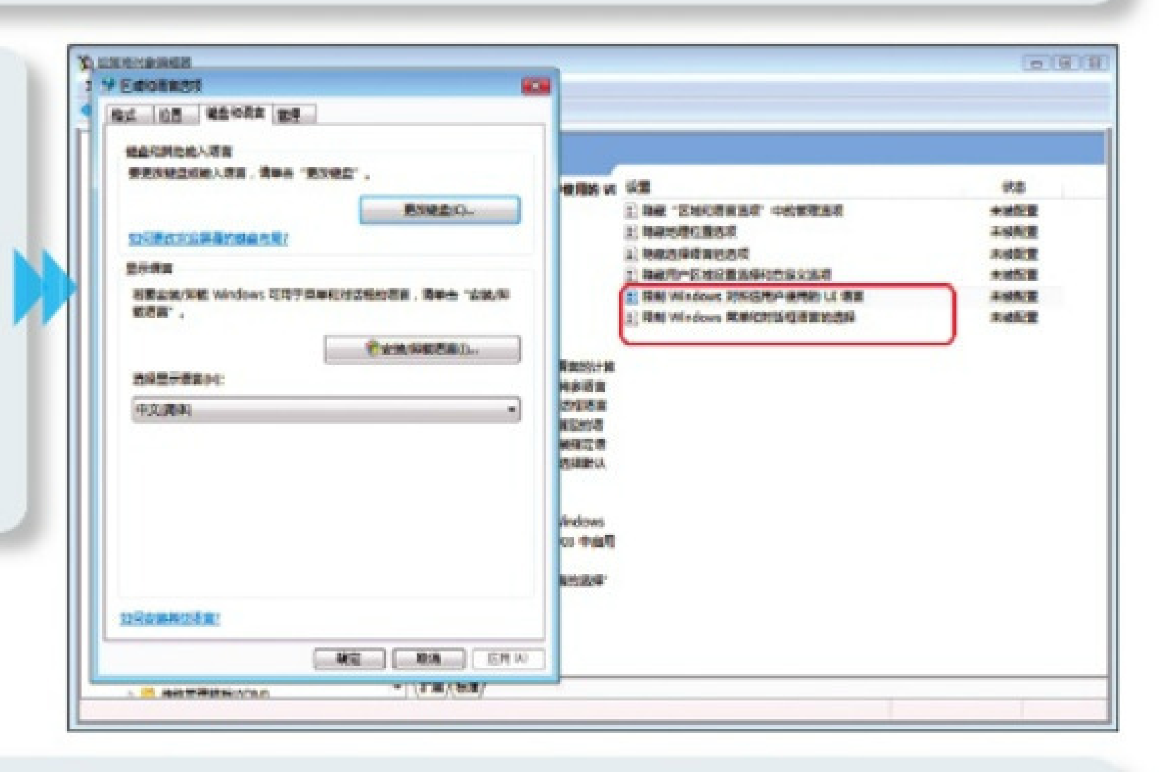


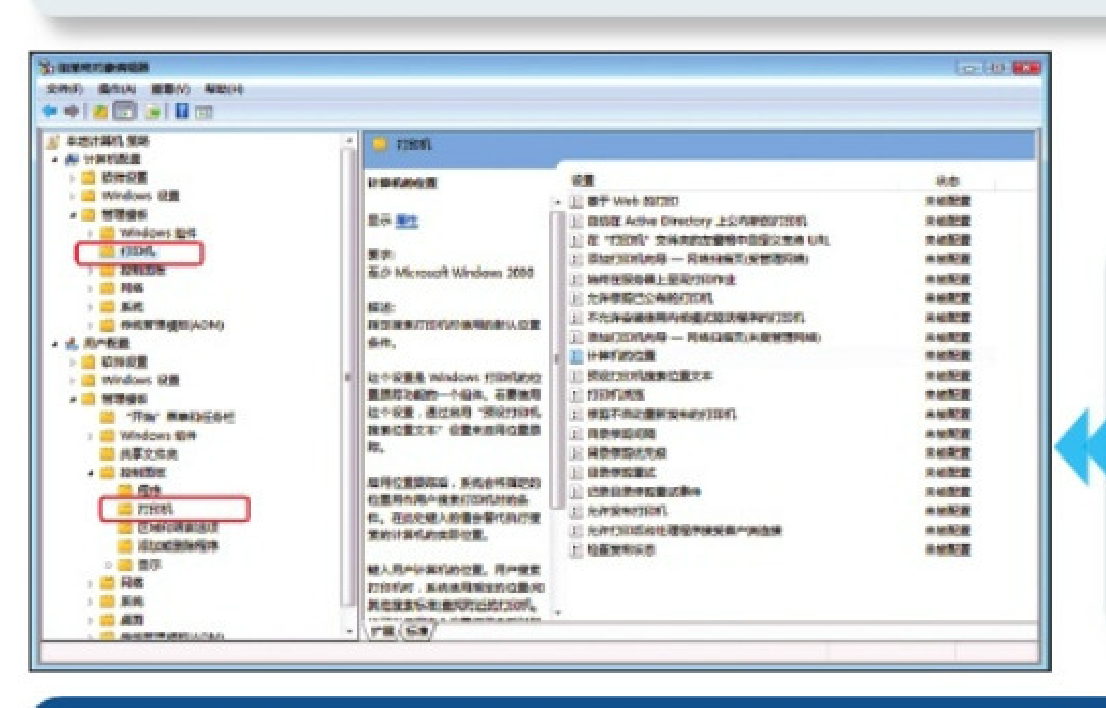


总的来说分类设置非常适合网络环境的企业计算机环境，个人用户环境某些调整也很有帮助。"显示"分类的组策略设置是限制控制面板的个性化菜单，对应的组策略被设置后会隐藏相应的个性化菜单项目，用户的调用也会收到功能菜单被限制的信息返回窗口。

"程序"分类的组策略设置是限制控制面板的程序菜单，对应的组策略被设置后会隐藏相应的程序菜单项目，比较实用的是删除"设置程序访问权限和计算机默认值"策略，这样企业的批量设置很难被普通用户无意破坏。

"区域和语言选项"分类的组策略设置对于多用户环境而言太棒了，之前用户只能通过控制面板调整计算机的界面语言，也就是说所有用户都是同一种语言，不过Vista组策略可为不同用户指定不同的界面语言，对于多用户环境应用实在是太方便了，即使是单用户也可为不同语言游戏或软件指定不同用户语言环境，注意虽然计算机配置中有着同样的策略设置项目，但显然不如用户配置来得灵活。



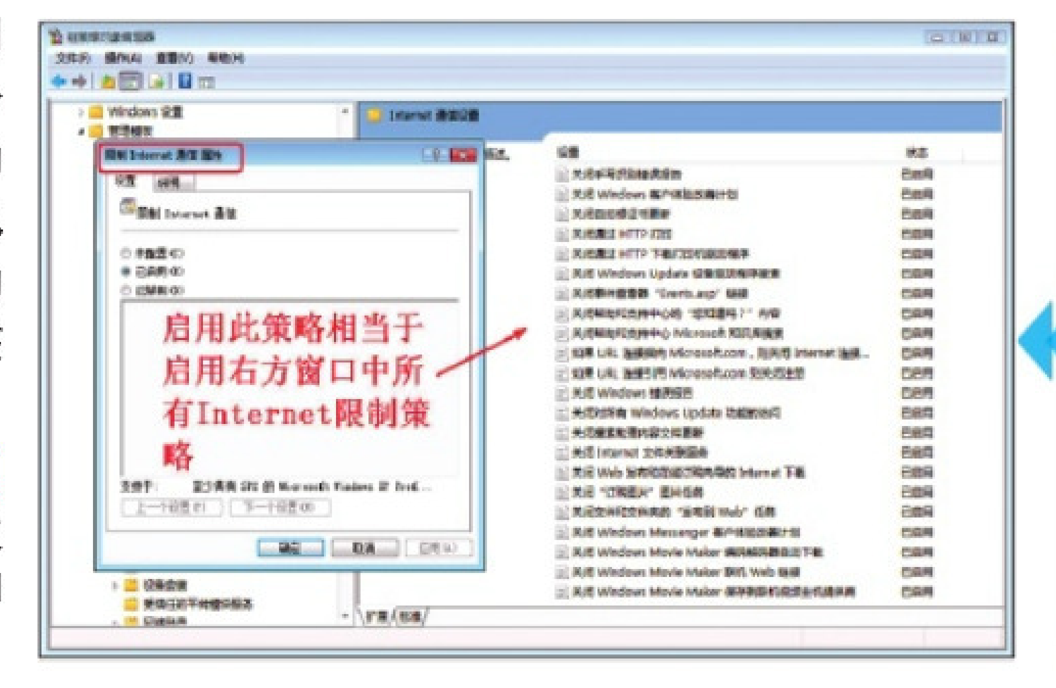


"打印机"分类的组策略可调整设置控制面板的打印机项目，其中设置项目能有效提升打印机的工作效率，尤其是对于网络结构较为复杂的Active Directory共享打印机，在计算机配置中有着非常多的设置策略项目，可极大提升网络共享打印机的工作效率，对于企业计算机环境是必然的调整项目。

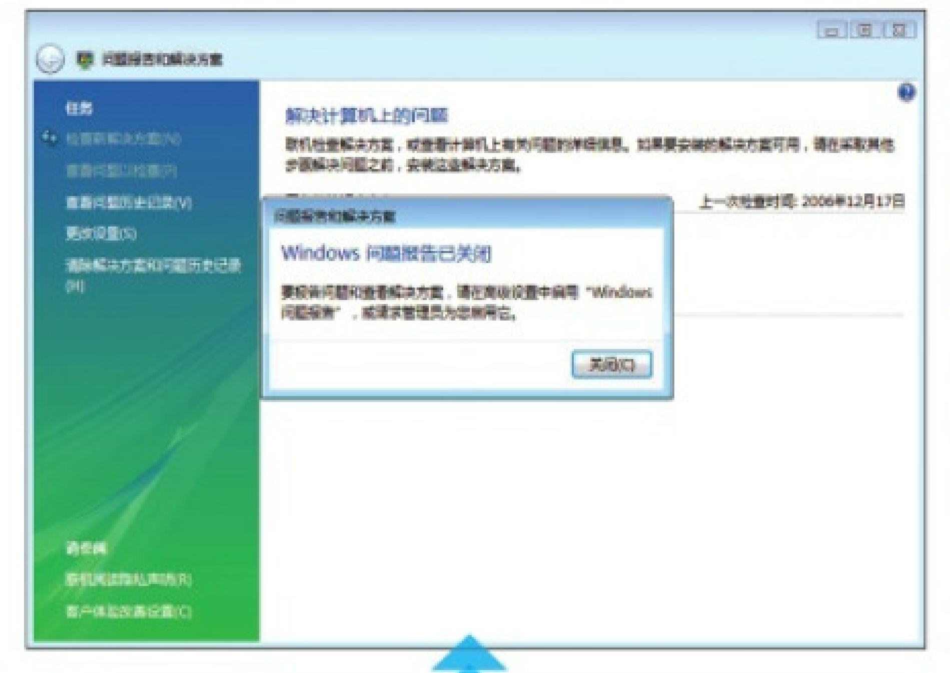
定制系统

在组策略编辑器中，逐级展开"用户配置"→"管理模板"→"系统"分支，在右侧窗格中，提供了控制面板的有关策略。注意在"计算机配置"中也有大多相同的策略分类模板，但其中的大部分策略并不相同，分别设置才能获得不同的效果。

1.关闭不必要的互联网应用连接。系统策略模板的分支"Internet连接通信"，包括用户配置和计算机配置两部分策略。



如果启用策略"限制Internet通信设置"，则相当于一次启用"Internet通信设置"文件夹中列出的所有策略设置，使其各自的应用功能或软件都无法访问互联网络。



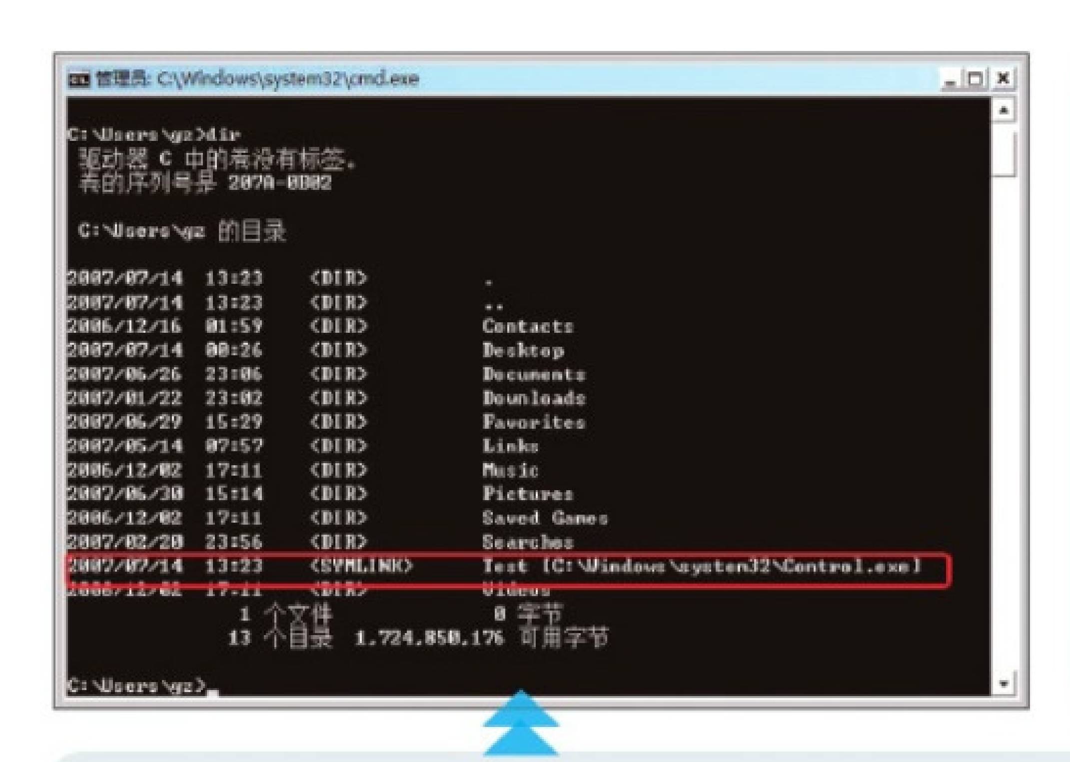


事实上大多数Internet通信组件都是个人用户完全不需要的系统功能，因此大可将其限制通信，不过也有少量有用的通信服务，其中最关键的当然是Windows Update功能，由于不再是通过浏览器进行升级所以也同样被限制，因此还是仔细甄别需要来保留必要的应用功能进行Internet通信。

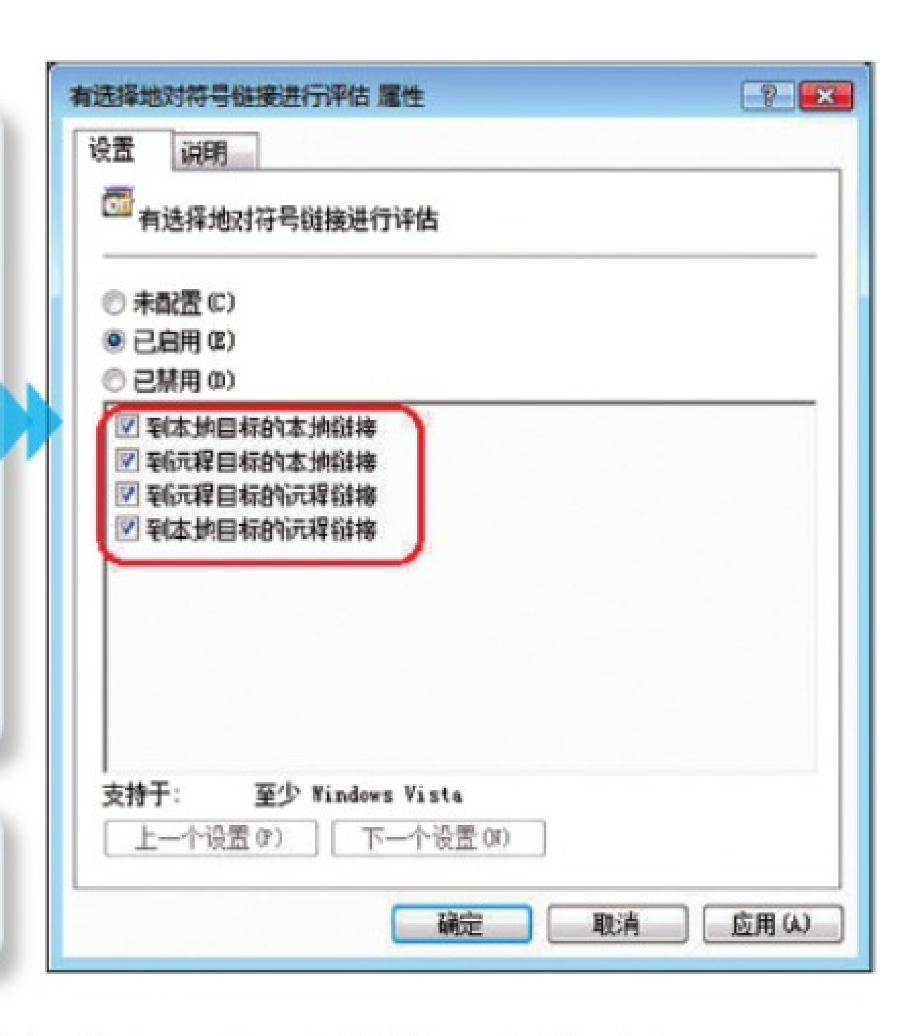
这个策略的限制并不会影响用户正常的互联网应用，包括网页浏览、各类下载上传、E-mail收发等功能，它限制的是操作系统内嵌组件的互联网后台应用。例如用户一旦打开“问题报告和解决方案”，就会发现错误报告其实无法向微软服务器发送。

2.限制符号连接的位置。 系统策略模板的分支“NTFS文件系统”，处于计算机配置策略之下。

微软自Windows 2000开始便为NTFS卷引入了对名为Junction Point的符号链接（Symbolic link）的支持，但在图形界面下往往工作不太正常，很多时候不得不使用插件以保证该功能能够使用。而且Junction Point还有一个缺陷，即无论Windows 2000还是后续的WinXP和Server 2003，Junction Point只能被用于文件夹和卷，而不能用于文件。在Vista中NTFS卷支持可指向文件的符号链接，基本上接近于Unix的符号链接功能。



用户能够很方便使用命令行工具MkLink创建需要的符号链接，例如运行命令“MkLink Test %SystemRoot%\system32\Control.exe”，即可创建一个指向控制面板名为Test的符号链接。

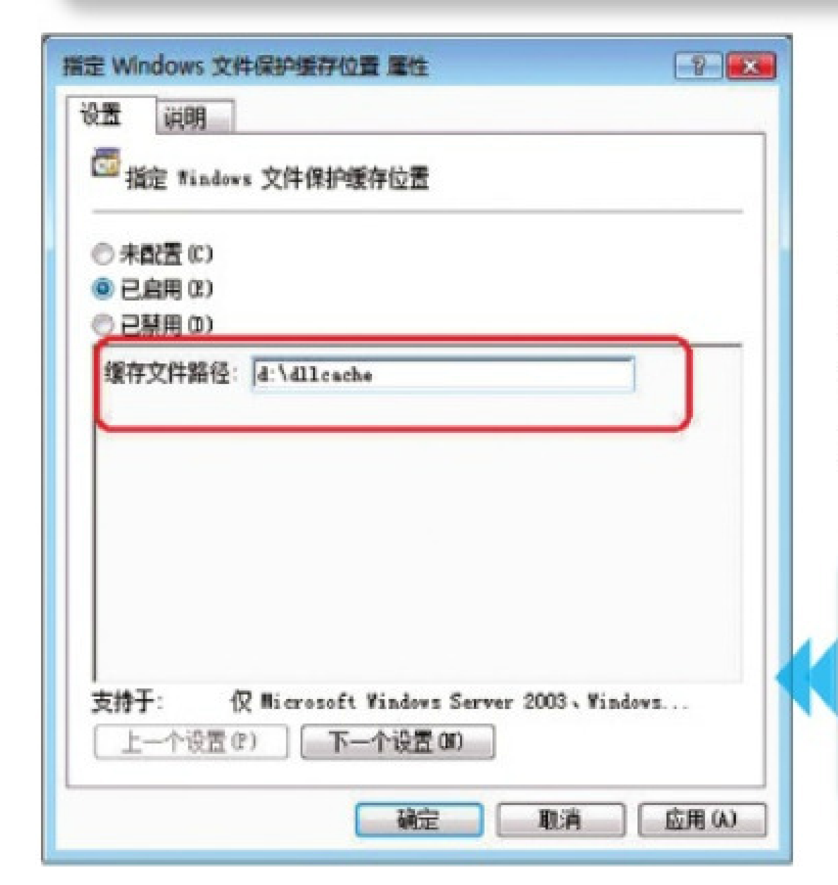


如果启用策略“有选择地对符号链接进行评估”，则用户可指定启用或禁用不同类型的符号链接。

3.编辑系统文件保护功能。 系统策略模板的分支“Windows文件保护”，处于计算机配置策略之下。

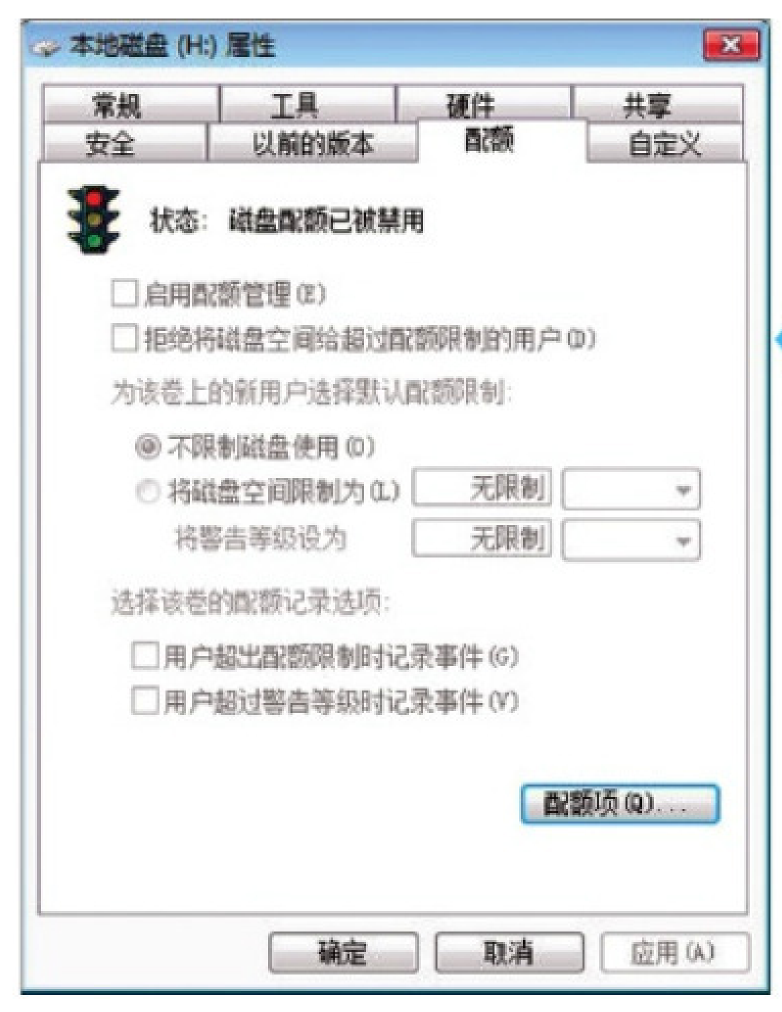
Windows文件保护的操作系统非常重要的系统功能，它会主动备份操作系统的包括库文件、驱动等关键文件，当这些文件被修改、损坏或遗失时，Windows就会自动从备份中恢复，当然用户也可手动检查系统。





不过之前版本操作系统的Windows文件保护有非常明显的缺陷，首先是文件被默认放置在“%Systemroot%\System32\Dllcache”目录中，而且无法更改存放位置。其次系统保护功能无法指定备份的大小，这使得用户的系统文件夹随着各种更新有无限膨胀的可能，而系统分区的硬盘空间受到极大影响。这也就是许多Windows减肥优化建议会提议关闭或删除Windows文件保护的原因。

在Vista中只要启用策略“指定文件保护缓存位置”和“限制文件保护缓存大小”，就可自定义Windows文件保护缓的存放位置和大小，不再为系统分区体积来关闭这项重要的系统安全功能。

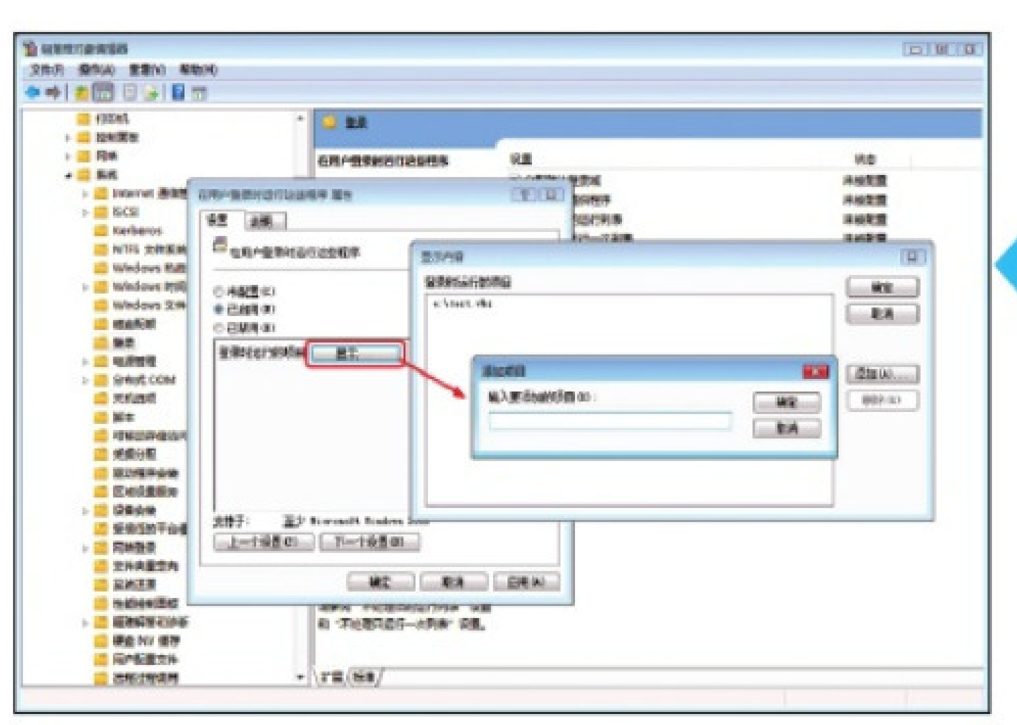


4.编辑磁盘权限访问控制功能。 系统策略模板的分支“磁盘配额”，处于计算机配置策略之下。

配合用户权限的分配，NTFS文件系统的磁盘能启用配额功能，有效控制用户对于磁盘访问的存放额度。当然对于磁盘分区和账户都比较多的前提下，逐一启用和设置每个用户的磁盘配额是非常麻烦的事情。启用磁盘配额的“启用磁盘配额”等策略，就能统一启用和设置用户的磁盘配额，当然原有的磁盘配额属性窗口也就无法进行直接设置了。

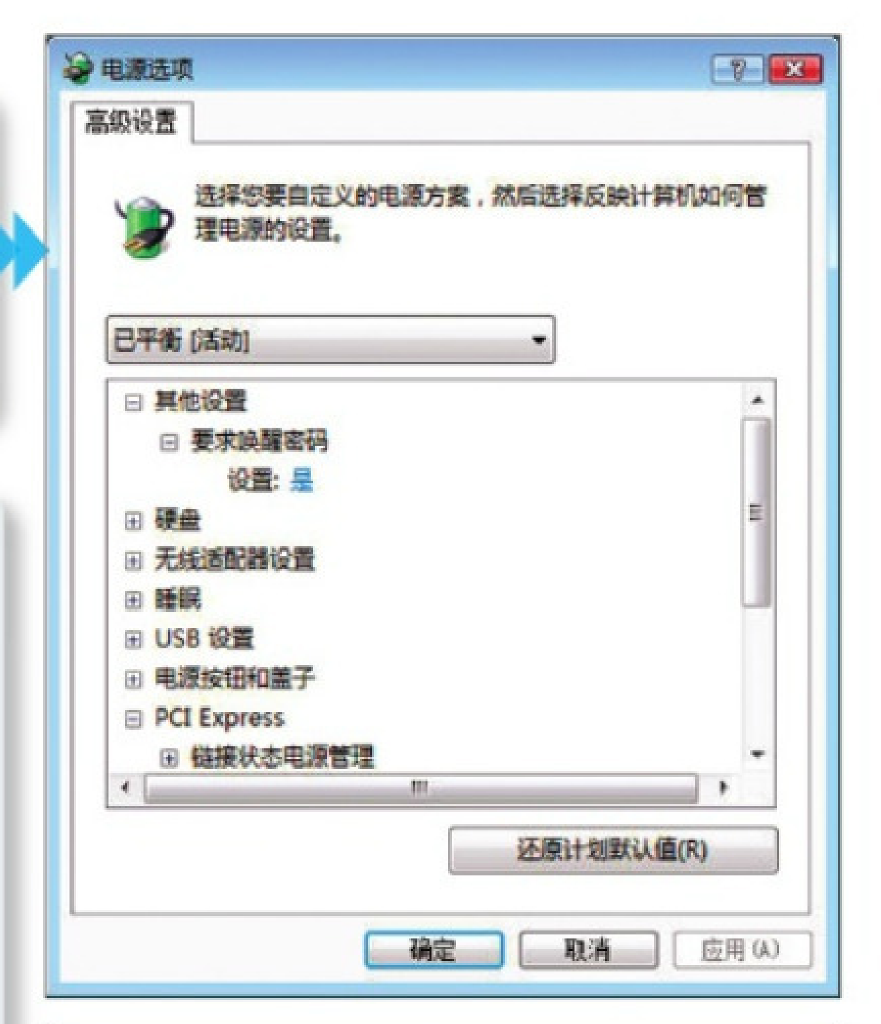
5.编辑操作系统登录行为。 系统策略模板的分支“登录”，包括用户配置和计算机配置两部分策略，以及系统策略模板的分支“Ctrl+Alt+Del选项”，处于用户配置策略之下。

尽管用户在系统登录完成前并不能作太多应用操作，但也可利用组策略调整系统登录界面和Ctrl+Alt+Del后的界面元素。

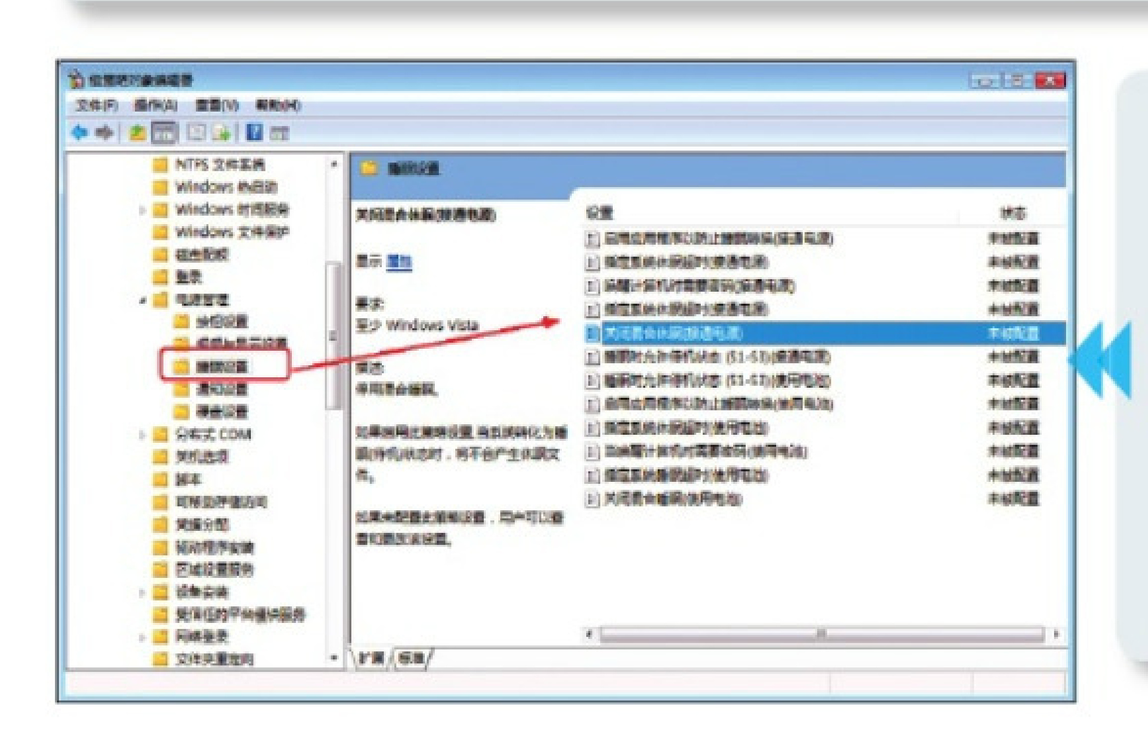


例如启用策略“隐藏‘快速用户切换’的入口点”，即可隐藏“登录 UI”“开始”菜单和“任务管理器”中的“切换用户”按钮，这样也就禁止了计算机的本地用户切换登录，但网络连接用户并不会受到影响。启用策略“登录系统时运行这些程序”，用户就可设定在系统登录后自动启动的附加程序或文档，同时启用策略“不处理旧的运行列表”和“不处理只运行一次列表”，可控制自动启动的程序和文档的频率。

6.修改计算机的电源方案。 系统策略模板的分支“电源管理”，包括用户配置和计算机配置两部分策略。

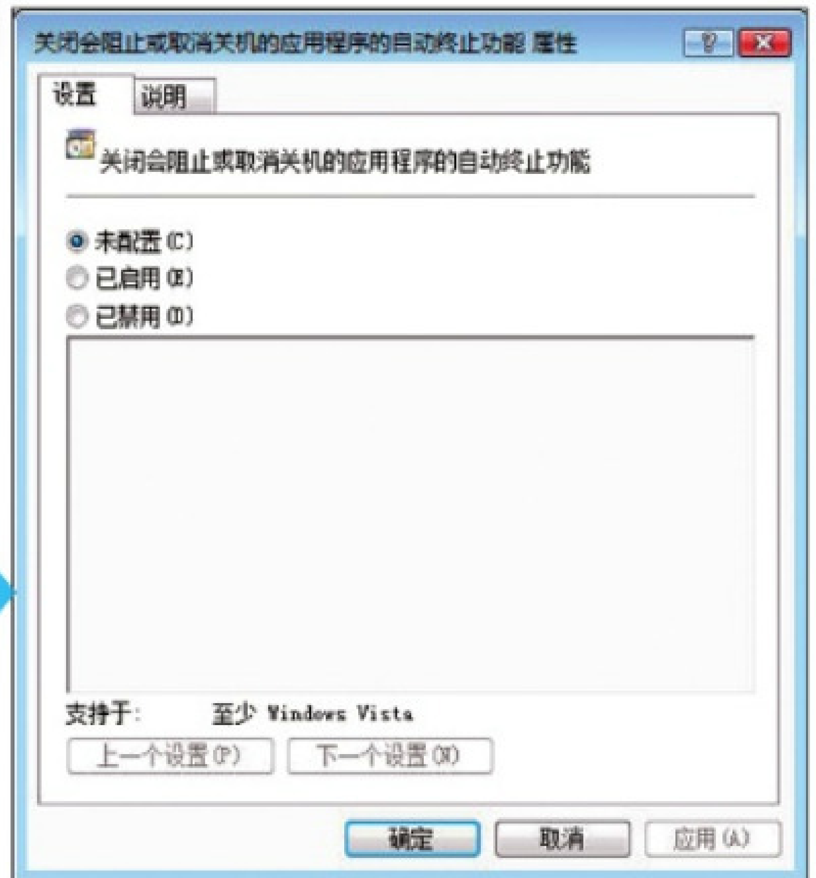


“电源管理”策略能改进Vista电源管理属性设置窗口的极端不方便，更包括一些功能属性窗口无法设置的隐藏功能项目，能更精确地规划电源管理计划和有效利用计算机电源。例如在“睡眠设置”组策略之中，启用策略“启用应用程序和服务防止系统睡眠”是电源设置窗口无法提供的设置功能。



启用策略“关闭混合睡眠”和“睡眠时允许待机状态”，则可精确控制计算机睡眠具体采用的方式，是默认的混合睡眠还是硬盘待机方式，或内存休眠方式。

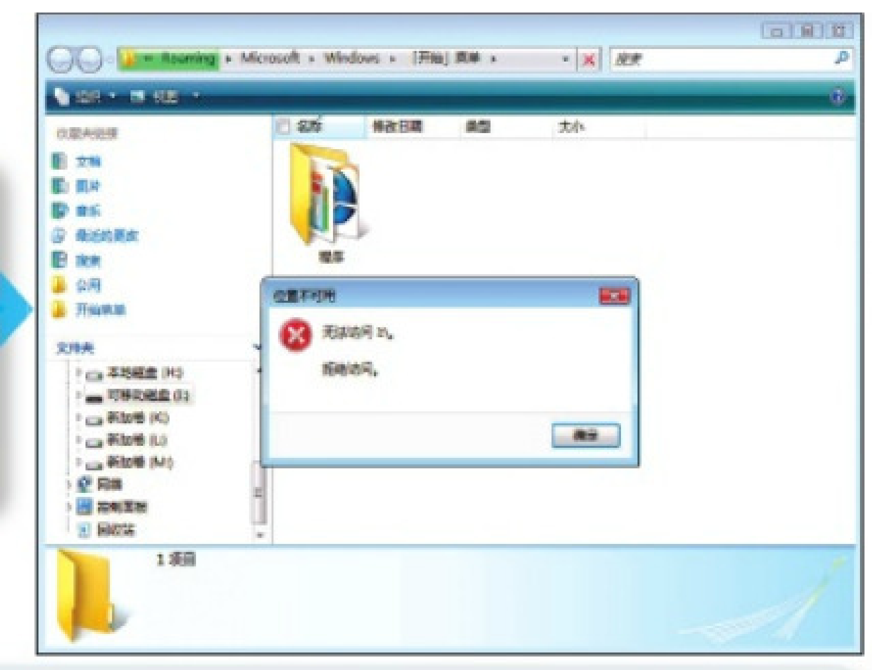
7.延缓关机以保证数据安全。 系统策略模板的分支“关机选项”，处于计算机配置策略之下。

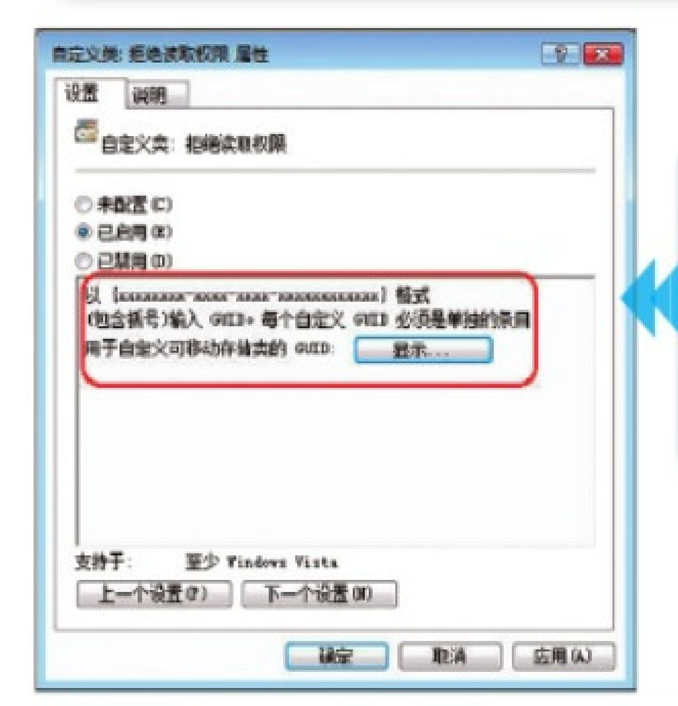


启用策略“关闭会阻止或取消关机的应用软件的自动终止功能”确实能有效保证用户数据安全，很多情况下用户的数据被后台应用程序操作，包括没有可见顶级窗口的控制台应用程序和GUI应用程序，例如说后台进行的系统补丁更新工作，如果用户忘记情况下关机这些后台程序往往会阻止或取消关机，以保存数据或提供用户重新选择操作的机会，默认情况当此类应用程序无限期试图取消或阻止关机，Windows会自动终止这些应用程序。

8. 控制计算机移动存储访问。 系统策略模板的分支“可移动存储访问”，包括用户配置和计算机配置两部分策略。

对于企业环境的计算机而言，往往需要控制计算机中的数据流向，除去网络环境的控制外还必须控制计算机外接的移动存储设备，启用“可以对存储访问”组策略可控制软盘、光盘、U盘、各种移动磁盘（可包括媒体播放机、移动电话、辅助显示和CE设备等）的读取和写入权限，当用户试图访问这些被限制的移动存储设备时，就会受到设备无法访问的信息。





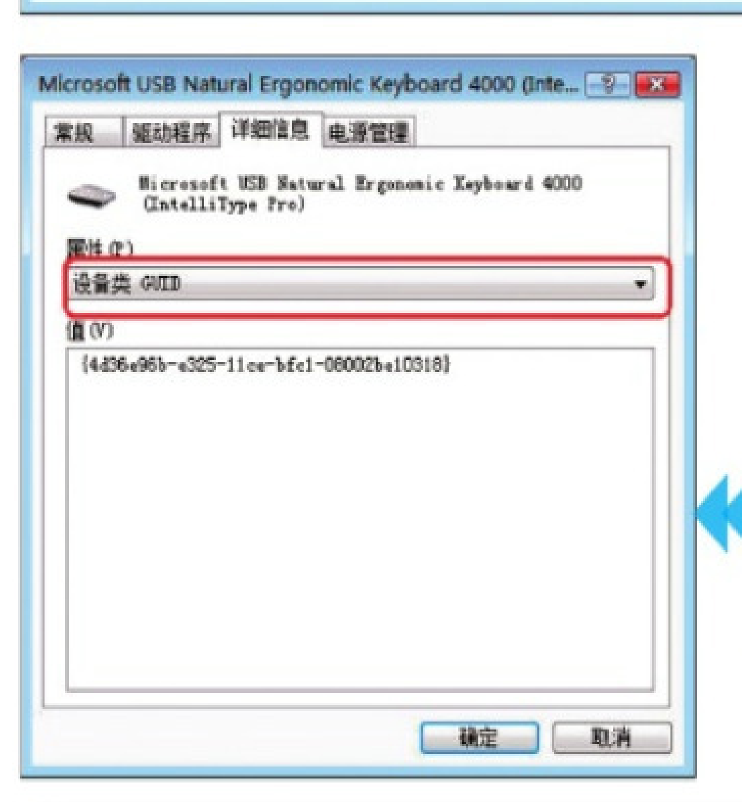
当然，管理完全可设置为能读取而不能读写，这样既能保证数据方便地移动，又保证数据无法被拷贝出本地计算机。注意虽然配置“所有可移动存储类”策略理论上能保证控制所有可移动存储设备，也应该包括未知的移动存储设备类别。但模板仍提供了“自定义类”策略，让用户手动添加未知类别的移动存储设备，这要求用户手动输入设备的GUID。

9. 硬件驱动程序安装设置。 系统策略模板的分支“驱动程序安装”，包括用户配置和计算机配置两部分策略。



启用“驱动程序安装”组策略能调整驱动程序安装的一些默认行为，包括驱动程序搜索的默认位置、对于没有微软认证签名驱动的默认行为等。

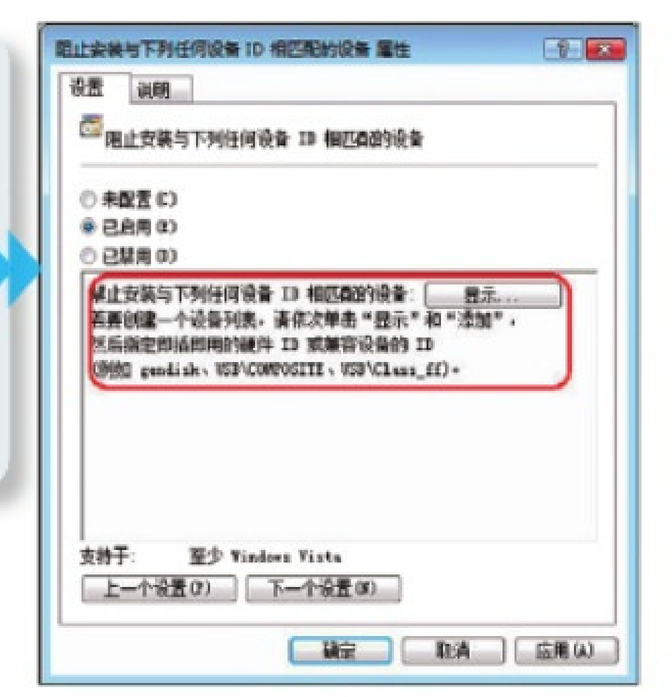
不过对于企业计算机环境而言，最有用的莫过于“允许非管理员用户安装下列设备安装程序类的驱动程序”策略。由于企业计算机通常只分配给使用者标准用户权限，而标准用户无法为计算机安装硬件驱动程序，无论是添加更换硬件还是安装虚拟设备，显然会极大增加管理员的工作量。因此开启这个策略让标准用户也能够安装指定的设备驱动，这同样要求指定输入设备的GUID值。



要查询设备驱动的GUID值也并不困难，只要右键点击开始菜单“计算机”并选择属性，在系统对话框中点击“设备管理器”，在设备管理器中右键选择硬件设备的属性，切换属性对话框至“详细信息”面板，将属性下拉框切换为“设备类GUID”，即可在列表中查看具体数值。

10. 更严格的设备安装限制。 系统策略模板的分支“设备安装限制”，包括用户配置和计算机配置两部分策略。

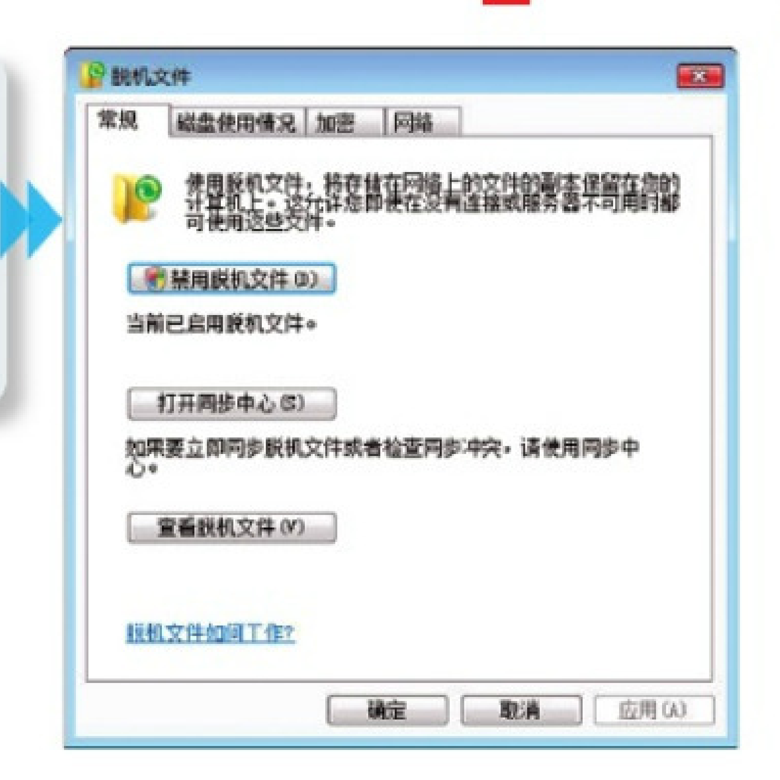
对于企业、网吧、机场等公共场所的计算机，有时候需要更加严格的设备管理要求，除了在物理上进行隔绝的可能，在操作系统上也能限制设备的安装管理。这些策略能更严格控制计算机设备的驱动安装，例如完全限制移动存储设备的驱动安装，更谈不上访问这些设备，甚至管理员也不能安装被策略限制的设备驱动，当然只有公用环境计算机才会使用这样的严格限制。这里限制的设备安装并不时指定设备类的GUID值，而是即插即用的硬件ID。用户同样可在设备管理器中查看设备属性窗口，只要切换属性下拉框切换为“硬件ID”即可。



11. 调整重定向文件设置。 系统策略模板的分支“文件夹重定向”，包括用户配置和计算机配置两部分策略。

Vista的众多Shell文件夹，如联系人、文档、桌面、收藏夹、音乐、图片、视频、“开始”菜单和应用程序数据\漫游等，弥补了之前操作系统版本的一个缺陷。即可通过重定向轻松调整文件数据的实际存放位置，而之前操作系统需要专用工具或手动修改注册表。

启用策略“重定向使用本地化子文件夹名称”，将在重定向“开始”菜单或旧的“我的文档”等文件夹时，使用这些子文件夹的本地化名称，否则会默认使用这些子文件夹的标准英文名称。此外所有重定向的Shell文件夹在默认情况下都为脱机使用，使用启用策略“请勿自动允许脱机使用重定向的文件夹”此设置允许更改该行为，能有效节省用户的磁盘空间。



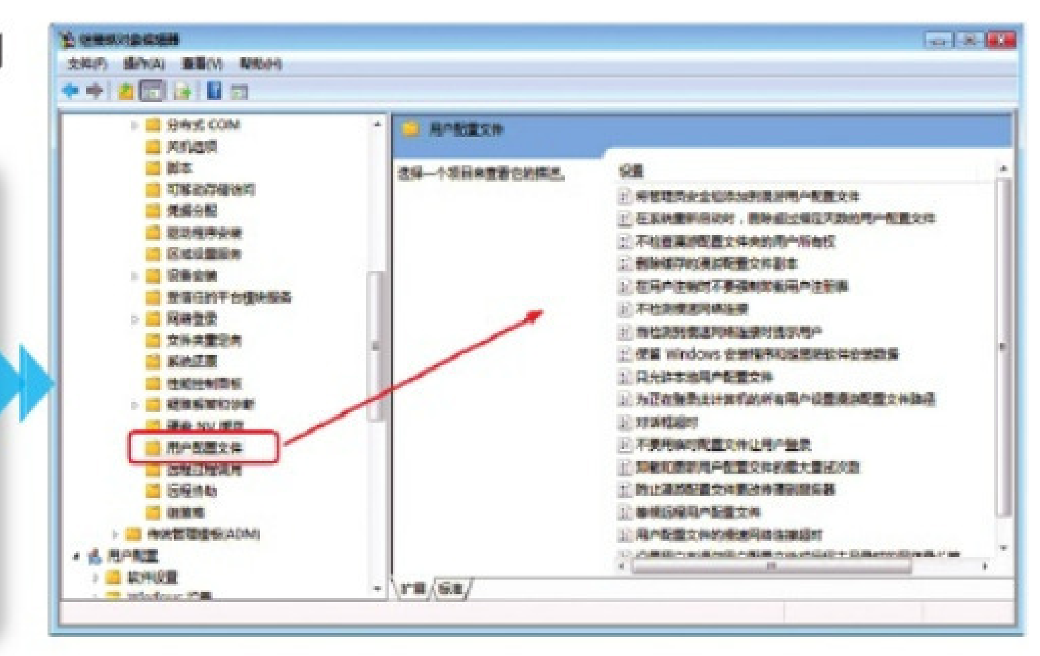


12.调整系统错误的后台处理行为。 系统策略模板的分支“疑难解答和诊断”，处于计算机配置策略之下。

当Windows操作系统发生错误时，除去用户直接看见的错误报告过程之外，其实还有大量的后台处理过程，包括故障的检测，排除及解决方案。在这些组策略设置中，用户可设置硬盘、内存、应用程序兼容性，受损文件等十类错误的诊断级别，为每一类错误分别设置操作系统默认处理的方式，最终可提升操作系统遇到故障时的反应速度，不影响到用户的正常操作体验。

13.用户配置文件属性设定。 系统策略模板的分支“用户配置文件”，包括用户配置和计算机配置两部分策略。

这里的策略设置适用于企业域网络环境的计算机设置，对于域登录的漫游用户的配置文件进行设置，包括在删除漫游用户的配置文件时系统是否保留漫游用户的基于Windows安装程序和组策略的软件安装数据；当漫游配置文件用户登录到计算机时，是否会将其漫游配置文件复制到本地计算机等。对于个人用户常用的工作组网络而言，这里的策略调整是没有意义的，而相反对于域网络环境的计算机则是必不可少的。



14.远程协助功能调整。 系统策略模板的分支“远程协助”，处于计算机配置策略之下。

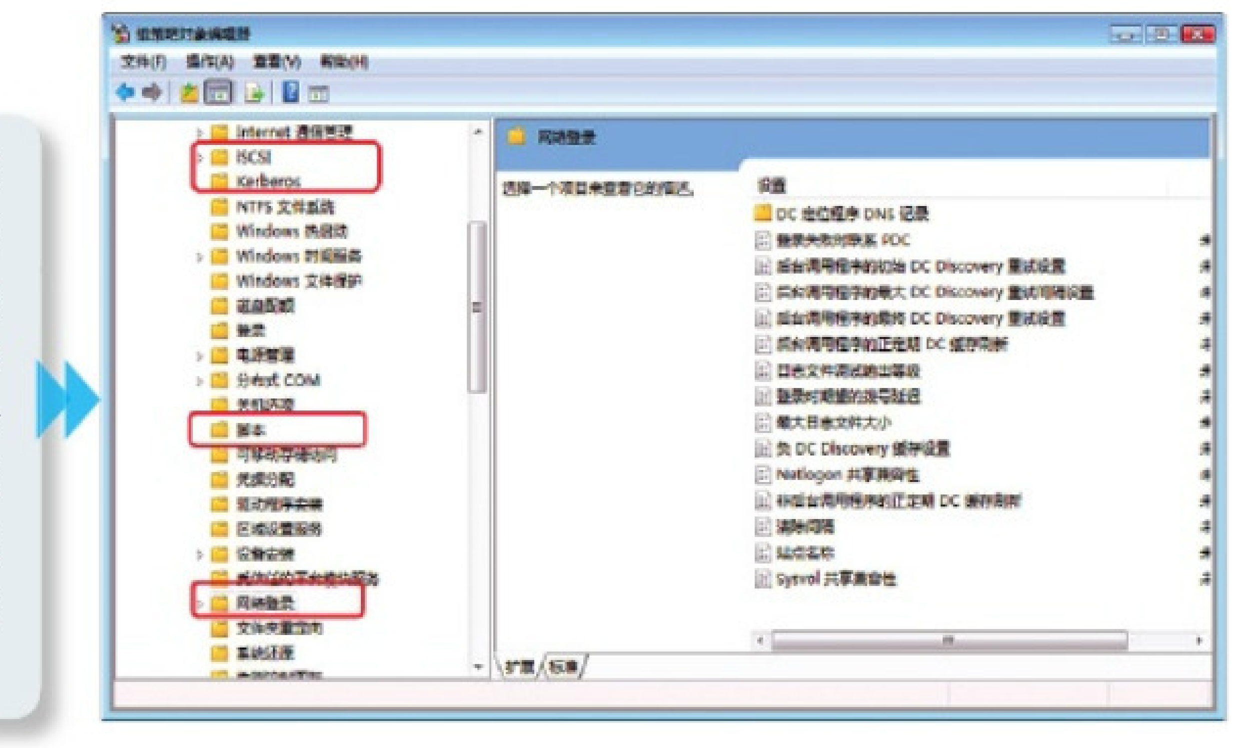
远程协助是非常实用的计算机远程控制应用组件，也是穿梭于办公室和家庭的人员常用的系统功能。不过相对而言WinXP的远程桌面也是不太安全的功能，初学者都会获得在防火墙中关闭远程桌面的建议。针对此点Vista的远程桌面进行了修改，依赖于Vista底层特性加强了网络身份验证功能。

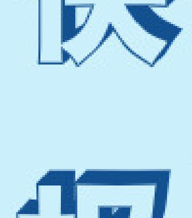


这里的策略大多是属性功能窗口能直接调整的功能部分，不过比较实用的是策略“启用带宽优化”，它能保证低带宽下对于远程计算机的控制，也是属性窗口不能直接调整的功能。

15.系统策略模板中其他组策略群。

很显然系统策略模板中还有许多其他组策略群并没有提到，这是因此这些组策略分别对应特殊的硬件或者应用环境。例如组策略群“iSCSI”，对应设置的计算机必须处于网络环境，并且连接了iSCSI网络存储设备。又例如组策略群“硬盘NV缓存”，对应设置的是拥有固态混合式硬盘的计算机，没有这样硬件的计算机显然没有设置意义。又例如组策略群“凭据分配”和“网络登录”，都是处于企业Intranet网络环境的特殊设置，基本上只对于企业计算机管理员才有作用。P





工具快报

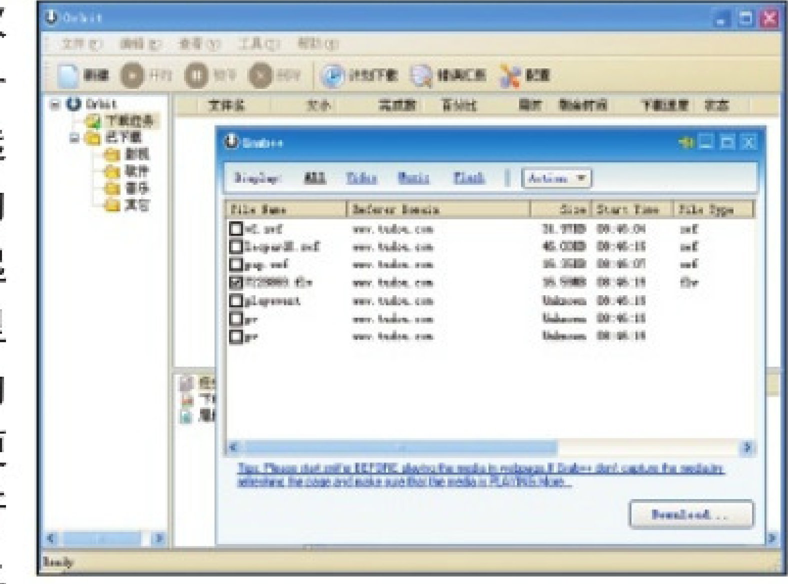
个人软件制作真是个生生不息的行业，虽然每当浏览数十款软件却找不到一款值得介绍时笔者会感到沮丧，但实际上最后总能列出一个单子来（编辑Say：废话！）。不过很少有哪回像今天这张单子一样，放眼过去一堆熟悉面孔——千万别以为是笔者偷懒，老树也要允许开新花嘛！这里面有不少软件发生了明显的变化，例如Daemon Tools、Orbit Downloader之流，也有的软件改变不明显，但久久蛰伏不动后的一次更新足以让我们再把它们拉到前台，是的，几年前的设计即使放到今天仍是闪光的，在这里特别向新用户们进行推荐。还有些大众软件，如ASDSee Pro、RealPlayer等，这段时间也进行版本的上跳，这里不再一一介绍，有兴趣的读者请自己查询相关信息。

■江苏 淮扬客

Orbit Downloader 2.0

□大小：1.87MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54559.htm



这个软件很多人都不是第一次见到了，它与国内的迅雷等软件一样具有P2P加速下载的功能（也可选择关闭P2P），不过由于使用群体的不同，或许它在实际使用中并不能起到太大加速作用。然而笔者在这里推荐的原因是该软件从2.0版开始的“Grab ++”功能，这一功能可方便地“挖掘”（Grab）国内外几乎所有网站的嵌入式音乐和视频，例如土豆网、YouTube、RapidShare等。使用也很简单，只要播放音/视频时将鼠标移到其上，然后点击出现的“GetIt”按钮即可。当你很喜欢某个视频，想将其下载（目前视频网常用的视频网址较难通过分析网页源码找到），或某个视频在线播放实在太不流畅，不妨用下这个软件。第一次使用请点击菜单“View→Language→Chinese(Simplified)”完成界面中文化。

IP Messenger 2.50

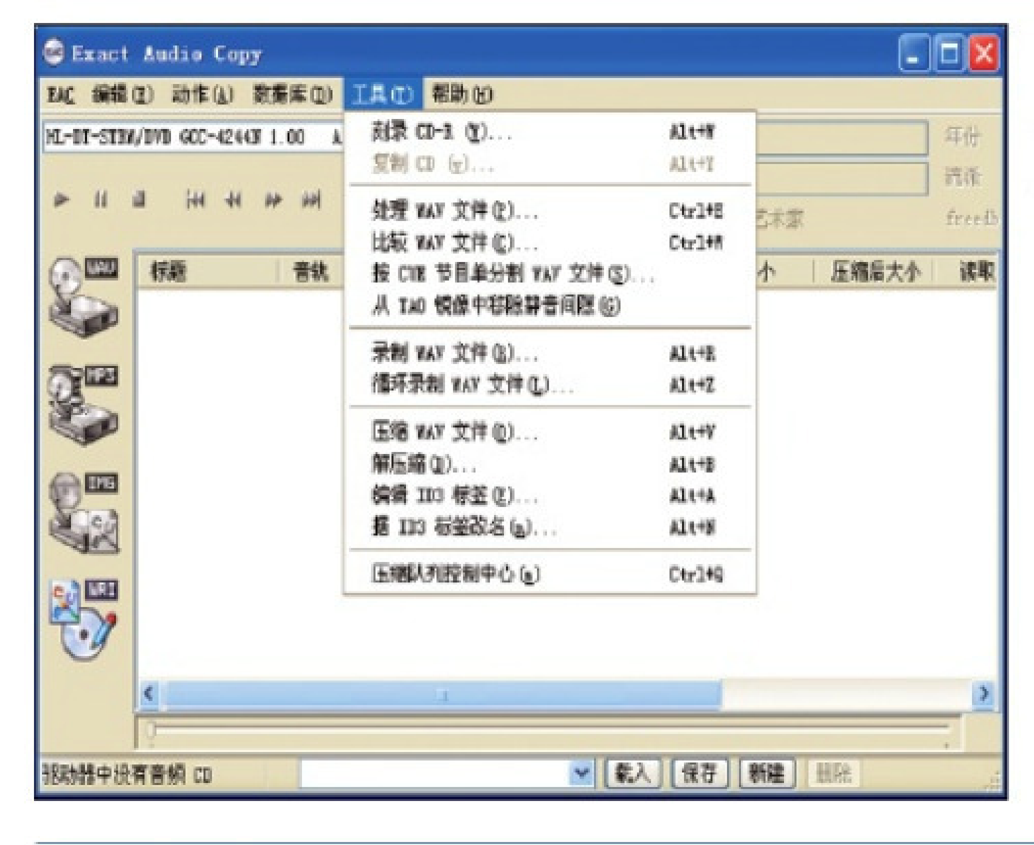
□大小：204kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.mympc.org/down/1/2007-6-20_22492372013.html



一款小巧简单、基于IP地址、用于传送消息和文件/文件夹的即时通信软件。与别的IM软件不同，它无需安装，功能单一强大，最重要的是其运行无需服务器的支持，只要双方都运行着此软件就可直接点对点交流，因此它特别适合于局域网内部的交流。这款软件体积虽小，但功能一应俱全，如状态设置、组设置、加密信息、排序/过滤等功能全都具备。其实早在两三年这款软件就已经被不少人使用，这次更新虽然在界面上没做什么大改动，但从一些细节上看得出来作者未来也许会进行一些值得期待的更新，故此仍在这里推荐给新老用户。

Exact Audio Copy 0.99 Prebeta1



□大小：2.30MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/3988.htm

Exact Audio Copy（简称EAC）是几乎目前最好的一款专业CD抓轨软件。作者数年来谨慎地更新，使得每一个新出现的版本都立刻得到了全世界电脑音乐爱好者的欢迎。这个版本距上次更新已近两年，其中最大的改进是增加了对“AccurateRip”插件的支持。这是一个“人肉”验证抓轨质量的设定，你可以将自己对某音轨抓取的文件与全世界其他同样抓过此音轨的用户上传的数据进行比较，得到它们“同意”或“不同意”你这个抓取结果的数据。当然FLAC编码的集成、对ID3v2标签的支持、配置向导的进一步人性化等，也是升级这个版本的极大理由。需要说明的是，以前版本的配置文件不再与新版兼容，请老用户重新进行新版的配置。

EssentialPIM Free 2.01

□大小：2.58MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/42992.htm



一款屡获殊荣的个人信息管理软件。如果你熟悉微软Outlook软件中的个人信息管理，会发现它们的操作基本相似，而且功能上重叠度也很高（没有Outlook中的日记和便笺，但多了一项备忘录）。不过当你具体在使用这款软件时，会发现它的分类方式及一些细节上的设计可让你快速完成多个操作。当然，最关键的是，它只有3MB不到。如果对这个软件满意，或许还可到官方网站上下载便携版（用于U盘等）或PPC/Palm等掌上机版（可与PC版同步），并且每个版本都有Free和付费的Pro版可选择。

Daemon Tools Pro 4.10

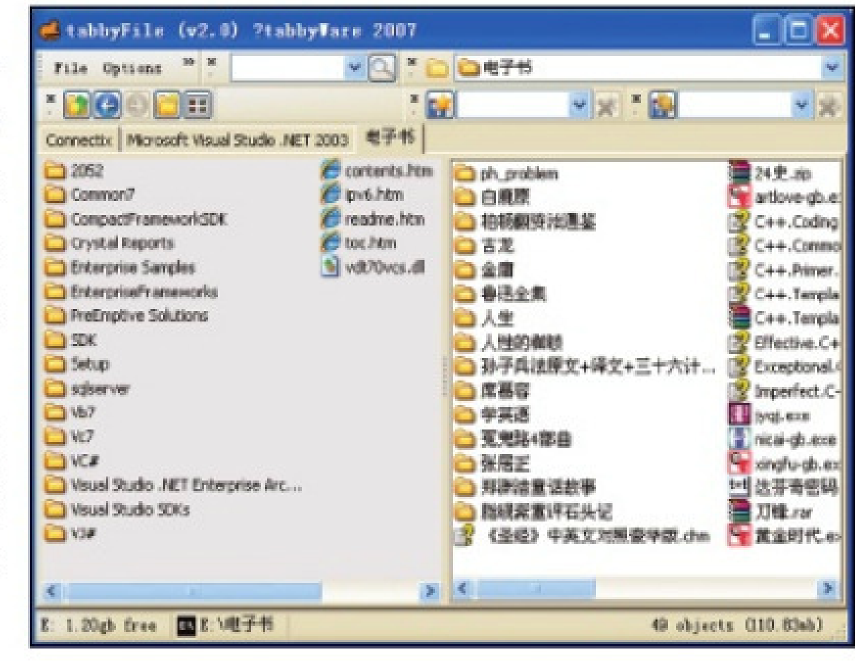
□大小：6.29MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/850.htm



谁也没有想到Daemon Tools会在一个这么小的版本号上发生这么大的变化。首先在功能上，它不再简单的是一个停驻在工具栏上的图标，而是拥有了一个全新的窗口界面，在这个界面中可对你的镜像文件进行管理，令人惊异的是，它还加入了制作镜像的功能！此外还在资源管理器中加入了右键关联菜单（不是很稳定，笔者第一次安装即出现了右击时浏览器崩溃的情形）。而在授权方面，它不再免费，购买价格是27美元，如果不想购买软件，也可以接受强制性安装的广告软件“WhenU Save”。方方面面，它变得更像一款“Alcohol 120%”。简单、免费的Daemon Tools，看来将会成为一去不回的美丽记忆了。

TabbyFile 2.0

□大小：1.47MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/46007.htm



资源管理器的替代产品，启动速度快，操作方便。软件界面为双窗格多标签，需要注意的是每个标签并不对应左或右窗格，当前焦点在哪个窗格，标签即操作哪个窗格。软件的自定义功能强大，可建立文件夹书签（一键打开指定文件夹）和文件夹组（一键打开组中所有文件夹），可自定义各种快捷键。具体操作时，当鼠标点击在文件/文件夹图标上时，调用的是系统功能，当点击在窗格空白位置时，则会调用TabbyFile自己的功能，如左键双击回到上层目录等。最后要提醒一下当软件总窗口大小改变时，有时左右窗格的分隔线会与窗口边界线碰到一起，请注意分辨。

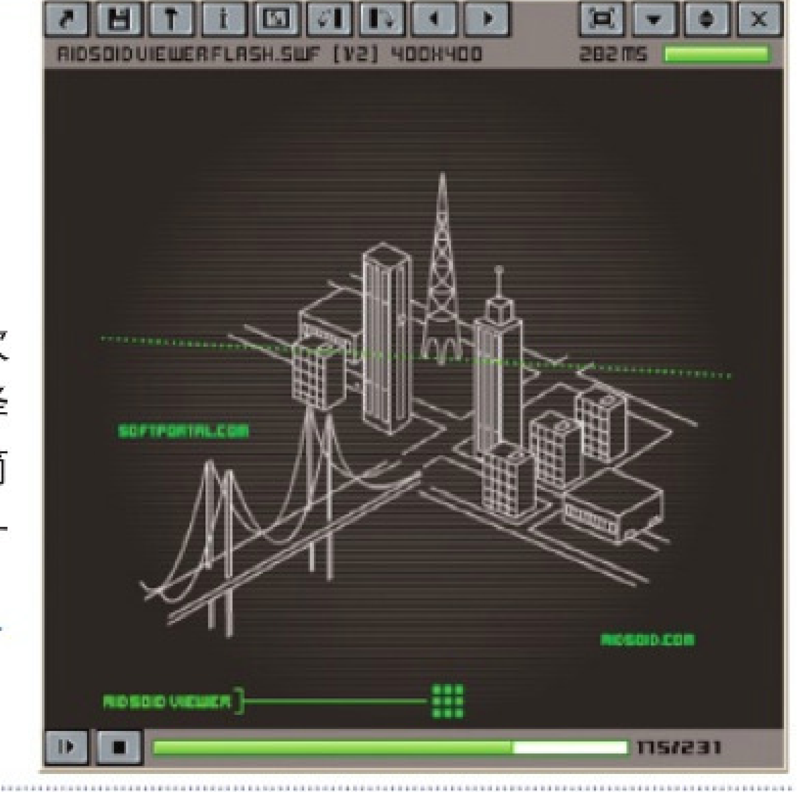
Windows Live Writer简体中文1.0

□大小：5.45MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://get.live.com/betas/writer_betas

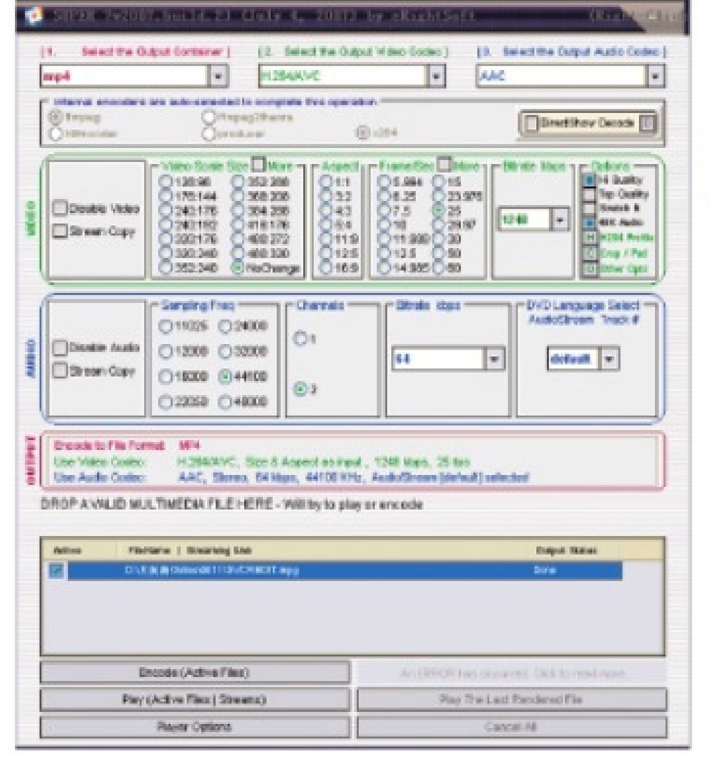
相信已有部分读者用过了这个软件，不过之前的版本是英文的，现在这个版本相信会给更多国内的用户带来助益。它可帮助那些在微软Spaces上写博客的用户更灵活、轻松地编辑自己的日志，且在上面发布较复杂的内容（例如表格、图像、视频）时无须再用编辑源代码的方法了。当然还有一个很好的使用理由是，你无需再联机对博客进行编辑、预览及确认效果，软件完全是可见即可得的，并在第一次使用时会自动下载你目前Space所使用的主题及已发布的内容，因此你完全可放心它的预览效果。最后注意软件需要系统上安装有.net Framework。

Aidsoid Viewer 3.0

□大小：1.79MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://download.pchome.net/multimedia/flashtools/64162.html



一款足够小、足够快的图像及SWF文件播放器，它支持绝大部分常见格式，并可转换文件格式（注意方法是点击左上第2个图标“另存为”）、旋转图片、设定壁纸。如果你的目的只是为了快速浏览图片，那么这款软件足矣。第一次安装后如果要将界面中文化，请点击左上第3个图标，在打开的设置窗口中选择“Language→简体中文”，再点击“Apply”确定。注意由于软件的设计很是简单，没有安排常见的右键菜单，因此最好同样在以上的设置窗口中熟悉或修改一下快捷键的设定，以提高使用效率。



Super 2007

□大小：26.8MB　□授权：免费
□语言：英文　□下载：http://www.free—codecs.com/SUPER_download.htm

一款名副其实的超级（Super）全能媒体转换软件。它支持以下格式的双向转换，视频包括3GP/3G2（NOKIA、索爱等手机的常用视频格式）、asf、avi（DivX、H263、H263+、H264、XviD、MPEG4、微软MPEG4等）、DAT、FLI、FLC、FLV、MKV、MPG（MPEG1、MPEG2)、MOV（具体编码同前述AVI）、MP4（H263、H263+、H264、MPEG4)、OGG、QT、RM、RAM、RMVB、STR（Play Station常用）、SWF、TS（HDTV常用）、VIV、VOB、WMV……音频包括AAC、AC3、AMR、MMF、MP2、MP3、MP4、MPC、OGG、RA、WAV、WMA。列完这个单子，我还想说的是：请记住它是免费的。

中国共享软件

■重庆 CoCo

文本格式批量规范化——文本格式刷

□版本：0.0.1.0 □大小：17.5kB □授权：免费软件
□作者：这些软件 □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://kiya.cn/suchsofts
□下载注册：http://kiya.cn/suchsofts

说明：这款软件的英文名是HtmlText，顾名思义，它可以特别用来格式化网页下粘贴下来的文字。软件的主要功能有：从剪贴板或文件中导入文本，支持批量文件导入并自动合并，可自动移除文本中的空行并选择性地加入段首空格，支持简繁体全文转换以及全/半角转换，格式化处理后的文本可在软件界面上方便地导出到剪贴板或新文件中。

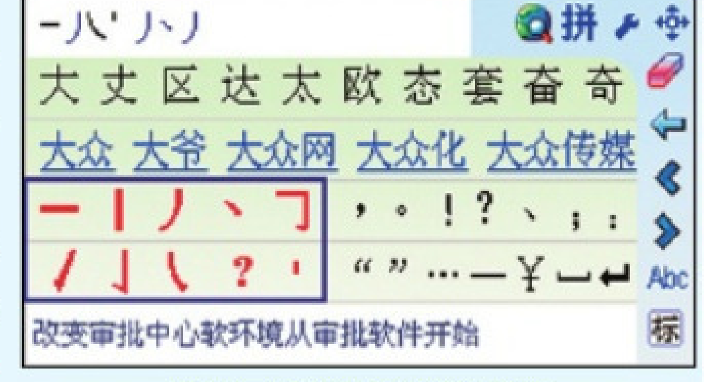
点评：经常从网页上复制文字并对其进行保存/再编辑的用户一定会喜欢这个软件，因为这个过程中出现的绝大部分问题，例如空行过多、段首无空格、标点符号全半角不分、文字为繁体格式等，都可通过此软件轻松处理。虽然部分计算机高手会使用某些文字处理软件的宏功能来进行这些操作，但显然使用该软件更为方便。不过该软件功能还是较简单，笔者最希望的是其在后期加入撤销功能，并能解决某些网页文字行间（而非段落间）硬回车的智能识别及处理功能。

多种适合网页文字的处理操作

当键盘也敲不出时——德深鼠标输入法

□版本：3.1 □大小：3.75MB（安装版）□授权：免费软件
□作者：北京德深信息技术有限公司 □平台：WinNT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.sbsrf.cn
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/58633.htm

说明：一款不需要键盘支持，而只用鼠标点击就可打字的输入法——不要把它当作一款高明的笔画识别软件，其实它是一款设计思想非常简单的软件：当你使用“笔”式输入时，它就是一个类似于手机上常见的笔划输入法（但支持词组输入）；而当使用“拼”式输入时，就显出了所有的声母韵线，你只需要鼠标点击就可完成输入。软件还支持选定文本后直接跳入某个搜索引擎对该文本进行搜索，或直接跳转到金山词霸在线网站对某个已输入的字词进行解释。



绝对可拿来应急的输入法

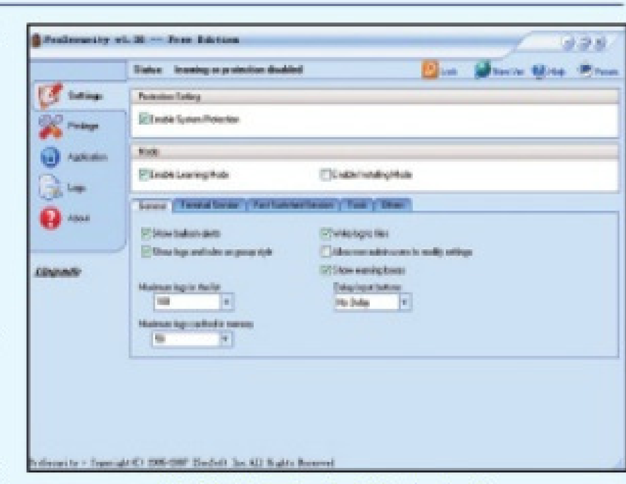
点评：应当说这款输入法根本没什么技术含量，然而你是不是觉得电脑上就是缺少这么一款输入法呢？当你看见某个字拼不出来而又不会用五笔输入法，或者你会五笔但却碰上怎么拆也拆不对的字时，那么，拿它出来应急绝对是个不错的主意。此外，如果你家中有长辈想用电脑却不愿或不适合再学习键盘输入，那么这也是个妥协的输入方案。

入侵防护墙——ProSecurity

□版本：1.40 beta1 □大小：2.84MB □授权：共享软件
□作者：ISecSoft Inc. □平台：Win2000/XP □注册费用：29.95美元（*）
□未注册限制：30天使用期 □主页：http://www.cnhips.com
□下载注册：http://www.cnhips.com/bbs/htm_data/5/0707/492.html

说明：这是一款现今正流行起来的主机入侵防护系统（Host-based Intrusion Prevention System，简称HIPS）软件，它并不是通过特征码判定，而是基于程序行为检测技术来防止恶意入侵。正式版所监测的行为包括程序加载、跨进程操作、注册表操作、网络访问、直接物理内存读写、安装Windows钩子、安装系统服务/驱动、加载可执行模块（.dll文件）、直接底层磁盘访问等，涉及系统的方方面面，软件官方论坛也有免费版本可下载，但监控范围大为缩小。

点评：笔者在前面的“注册费用”后加上了*号，是因为这款软件是先走国际市场再转投向国内市场，而国内市场的定价目前尚未出台，但作者承诺肯定在100元以内。不过这也说明软件的功能与稳定性已接受了一定考验，有兴趣的读者可先暂时试用，等国内正式定价后再决定是否购买。与定价问题同时存在的是，软件的界面尚未中文化，对于如此专业的软件来讲，这个问题亟待解决。不过官方论坛提供了中文版的使用说明书，强烈建议使用者下载研读。



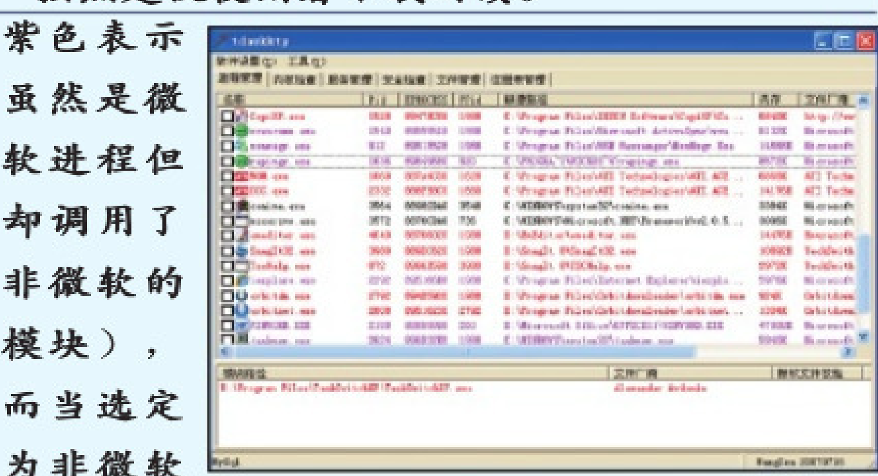
软件的界面亟待中文化

系统维护利器——Wsyscheck

□版本：0716中文版 □大小：392kB □授权：免费软件 □作者：WangSea
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://free5.ys168.com/?wangsea

说明：一款纯粹因个人兴趣而开发的系统安全软件，甚至连发布也仅采用网络硬盘的方式。不过尽管如此，该软件在用户中却得到了很不错的评价，它的前身Syscheck也已有一定的知名度，作者甚至因此不得不随机改变程序主窗口的名字以避免被木马等恶意软件识别出来。Wsyscheck所涵盖的系统检查范围非常广泛，包括常见的进程管理、服务管理、IE劫持检查、端口管理等，还包括专业的内核检查、隐藏文件管理等，对于想查明系统问题的用户，它能提供直观而详细的有效信息。

点评：这款软件在设计上看与同类软件功能相差不大，但在具体使用时会发现它在细节上多多胜出。例如根据某个进程是否为微软原有进程标注颜色（红色为非微软进程、紫色表示虽然是微软进程但却调用了非微软的模块），而当选定为非微软进程/文件时，下方窗口会立刻列出所有非微软的模块。类似细节还很多，留待大家使用时体验。最后注意下载时，进入到作者的网盘后，Wsyscheck是放置在“soft”目录下，此外软件的帮助文档仅为下载包中的一个简单文本文件，请注意查看。



不同安全级别的进程以不同的颜色显示







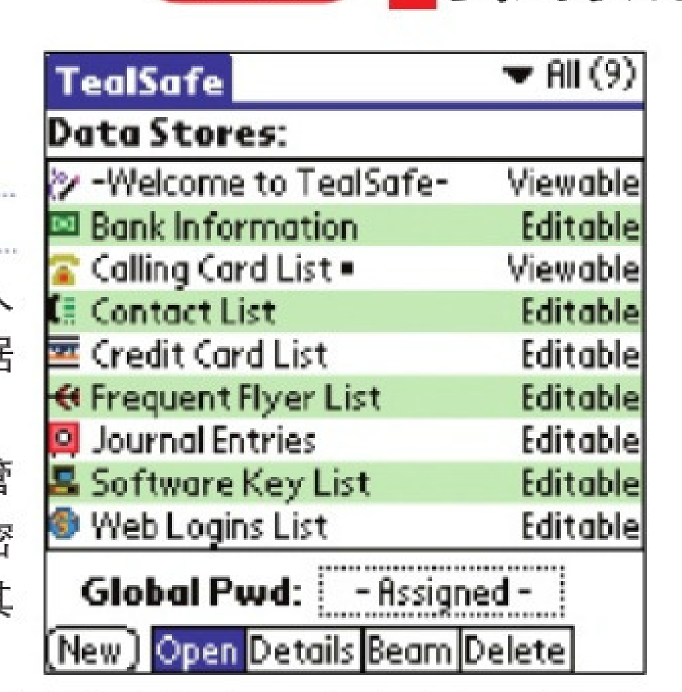


在没有手机之前，很多人都习惯于带着一支笔和小本子，在需要的时候记录下重要信息，例如电话号码、地址、名言名句甚至自己的突发奇想，或者记录日程安排随时查看以免误事。不过在拥有手机之后，个人信息记录就很方便地转移到了手机上。不过一般手机上只支持简单的电话簿、行事历等，同时还没有密码保护，个人隐私很容易泄露。对于使用智能手机的用户来说，一款合适的个人信息软件几乎是不可或缺的。

■北京 龙猫（移动版）

TealSafe

□平台：Palm OS □版本：1.41
□下载：http://www.tealpoint.com



TealSafe可以安全地存储你的个人数据，即使手机丢失也不用担心数据泄露。这是一个个人的加密数据包，TealSafe可以非常安全可靠地帮助你管理和储存所有的私密信息，如网络密码、信用卡、银行账号和财务信息或其他你希望保密的数据。

TealSafe有超强的保护功能，支持128位加密，有多个级别的密码保护。虽然TealSafe主要以强大的加密功能为卖点，但实际上在信息记录上也非常强大。TealSafe拥有多种信息分类如银行信息、网络账户信息等，每种分类都有非常详细的条目，用户还可自定义分类并选择图标和布局，同时查找功能可以在大量信息里快速找到需要的资料。TealSafe与PalmOS 5设备兼容，支持Sony和Palm全屏显示和横向显示模式。

TealSafe需要使用密码打开，有时会显得没有必要，特别是需要查看非重要信息时，如果能支持加密和未加密两部分分开，用户使用会更加方便。此外软件的界面略显单调。

SplashID

□平台：PPC □版本：3.4
□下载：http://www.splashdata.com

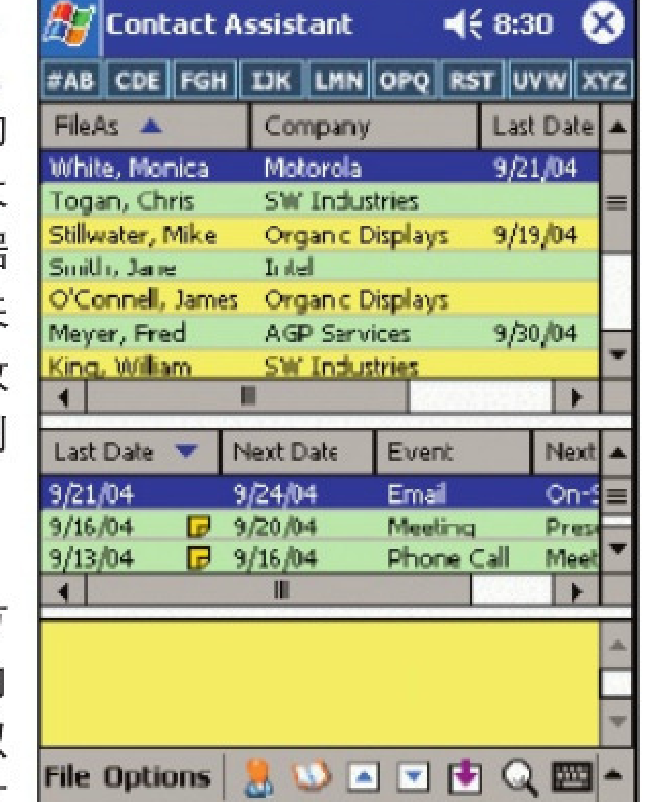
SplashID是一个功能强大的个人信息管理软件，可让你安全、详细地管理所有私人信息，包括名片、银行账户、网络密码等，所有信息通过值得信赖的加密算法保存，避免被直接分析文件带来信息泄露，并能通过PC端工具的辅助在桌面端与手机端同步。

SplashID可自定义无限多类型以便存储用户信息，但只支持二级分类。虽然分类级数过多使用并不方便，但二级显得并不够用。用户可有选择性地加密隐藏某些信息，在方便查看公共信息的同时保护隐私。同时具有自动密码生成器，可根据用户的标准自动生成密码，减少被破解的可能性。

SplashID可设定在主界面上所要显示出的一些栏目，使得常用条目能更快地打开。而自动锁定功能在用户未操作一定时间后自动锁定资料，防止用户大意带来不必要的损失。

ListPro

□平台：Smartphone □版本：4.1
□下载：http://www.iliumsoft.com



有人称ListPro为WinCE平台上的杀手级软件，它是一个功能超级强大的信息管理软件，但由于它基于数据库原理架构，对于初次使用的用户来讲稍有不便。不过使用越久，个人数据库越齐备，使用起来越能发挥便利作用。

因为ListPro基于数据库的架构，为用户提供了灵活性极大的操作方式，可以依自己的需求去设计数据内容，如同使用Excel一样。例如可以在第一行列下日期时间，第二行列下具体事务，那就成为了行事历。除了这些，只要你愿意，可以将任何可以制作为表格的信息，例如联系人信息、购买清单或理财信息放到ListPro中。不过并不建议放入银行账号信息，不然手机丢失之后损失会比较大。不同的信息通过树状分类目录整合在一起，方便查找和管理。当树状分类目录越来越完善，用户使用的ListPro也就越来越强大，而且这是一个自己制作、完全适合自己的个性化数据库，足以让人自豪。

当然，用户还可去网上下载其他数据库，包括公交线路、火车时刻表等，之后就可随时随地查询信息，还省却了GPRS流量的费用。

PocketTorch AquaCalendar

□平台：Symbian OS □版本：5.20 □下载：http://www.pockettorch.net

PocketTorch AquaCalendar宣称是Symbian上最好的个人信息管理软件，集日历、行事历、联络信息等于一体，并具有交互功能。例如可把行事历和电话簿联系起来，在得到事件提示时可以方便地打电话给朋友，或在朋友生日时自动提醒，不需要再设置提醒日期等。

AquaCalendar可查看当天或某时间段的任务和信息，可按规律设置提醒。支持分类、模板和查找功能，并有充分的可定制性，可以自定义字体、字号、颜色、背景色、背景图片、视图位置、任务项目图标及程序全屏显示等。

本程序具有内置的数据库，可跟PC同步，输入信息时可抛开难用的手机键盘，使用电脑键盘速度会更快。P

编者按：老软件的新功能是比较容易被忽视的，因为这些软件我们使用的时间太长了，反倒疏于关心它们的新版本中增加了什么样的功能。所谓〞士别三日当刮目相看〞，我们是不是也应该关注一下这些老软件。



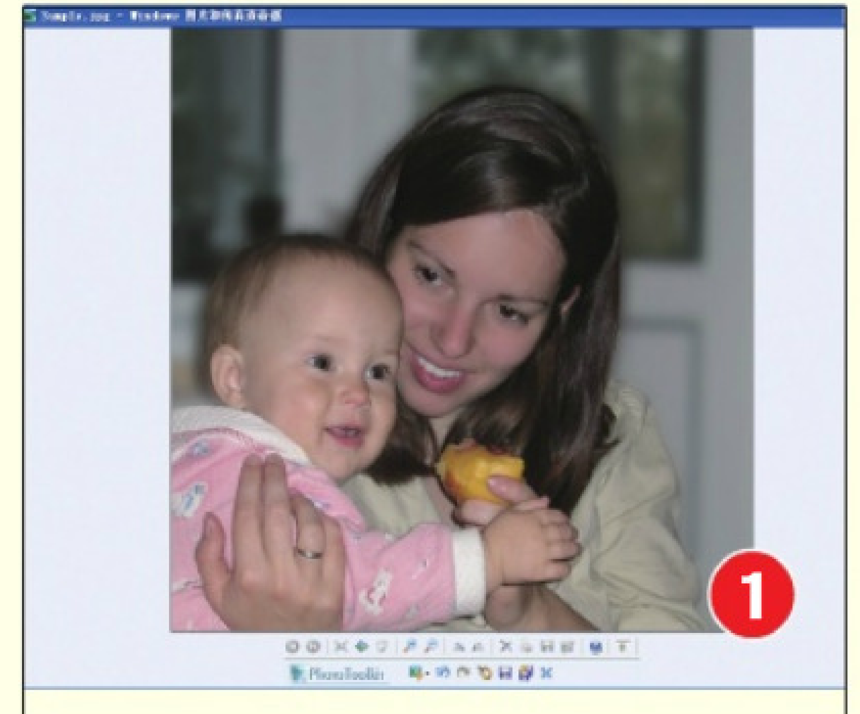
本期推荐文章

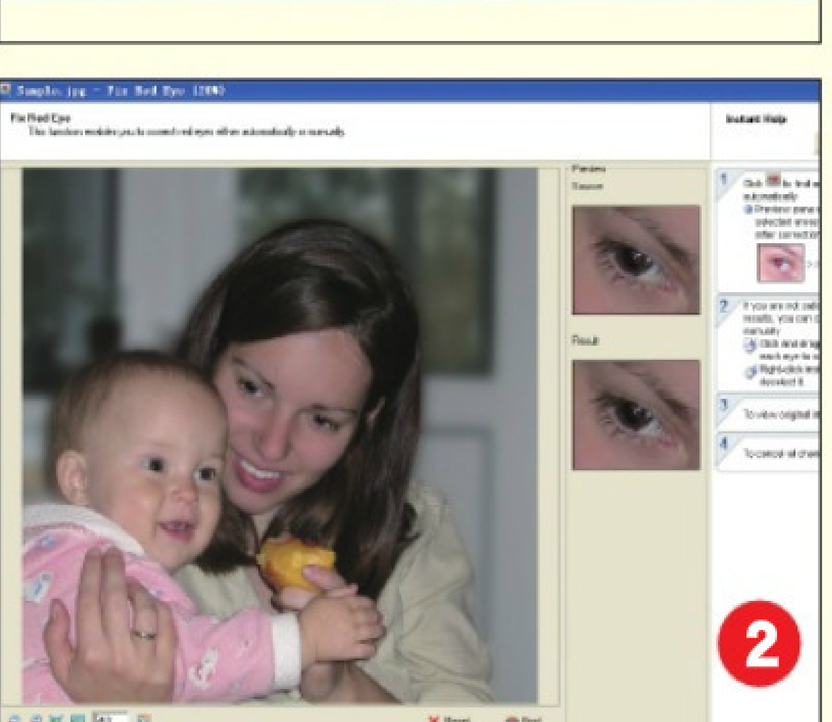
◆让Windows的图片查看器变得更加“强悍”
◆浏览网页，“先尝后买”
◆打造真正完美的XP版侧边栏

让Windows的图片查看器变得更加“强悍”

■ 河南 冰玉

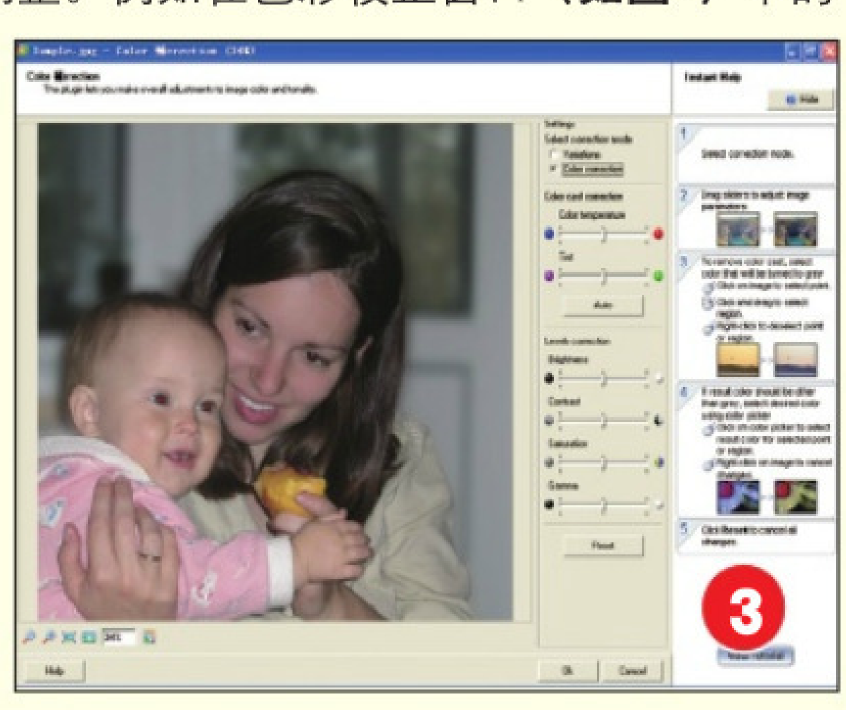
我们知道，即使你没有安装其它图片浏览软件，利用Windows自带的图片和传真查看器，同样可以观看各种格式的图片。但是，在很多情况下，用户不仅仅满足于简单的查看图片，还希望对图片做更高级编辑处理。图片和传真查看器却不具备常见的图片编辑功能，它只提供了图片的放大、缩小、旋转、打印、删除等最基本的功能。对图片进行深入处理时，还得安装PhotoShop、ACDSee等专业的图片浏览工具。怎样才能让图片和传真查看器具有更强大的图片编辑功能呢？使用PhotoToolkit这款独特的软件（下载地址：http://files.vicman.net/phtkinst.exe），就可以为图片和传真查看器添加去除红眼、色彩校正、清除噪点、图片修饰、搞怪处理、光线优化、调整视角、改变尺寸、剪裁等使用功能，让你的图片和传真查看器彻底摆脱鸡肋功能，变得更加“强悍”。

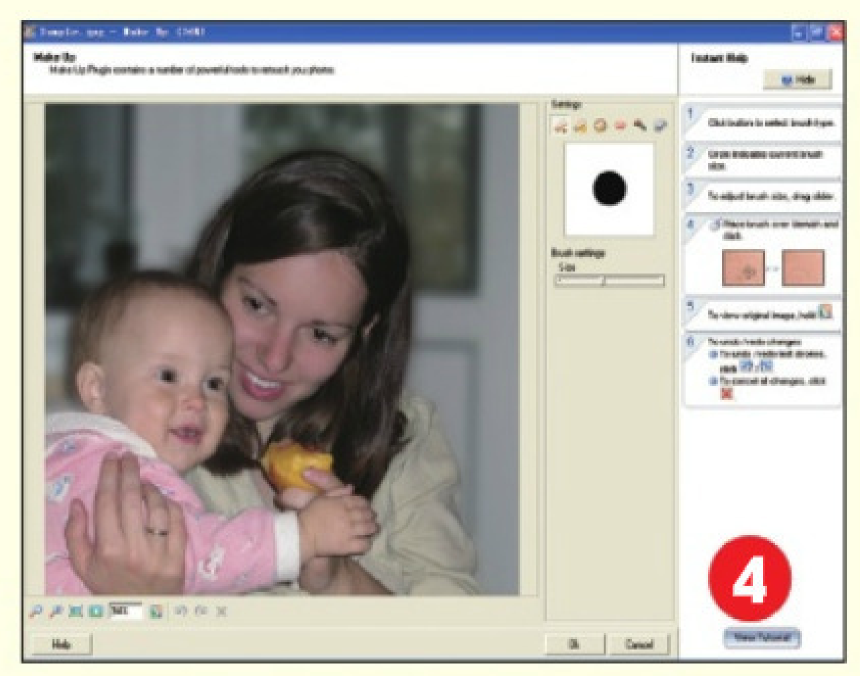




PhotoToolkit安装成功后，在图片和传真查看器中打开图片，在其窗口的底部即可出现PhotoToolkit工具栏（**如图1**）。直接点击其中的“Fixed Red Eye”按钮，可以自动去除图片中人物的红眼现象。当红眼修复完成后，在弹出的工具栏中点击“Undo Last Change”按钮，表示撤销修复操作；点击“Save Change”按钮，表示保存修复后的图片；点击“Cancel Change”按钮，表示返回上级工具栏。当然，也可以点击“Fixed Red Eye”按钮旁边的箭头，在弹出的菜单中点击“Manual Correction”项，弹出手工修复红眼窗口（**如图2**）。点击“Find”按钮，可以自动搜索并修复红眼；也可以拖动鼠标选择红眼区域，在“Preview”面板中观看修复前后的变化，之后点击“OK”按钮即可手工修复操作。

与红眼修复类似，直接点击“Color Correction”按钮，可以自动对图片的色彩进行优化调整；直接点击“Denoise”按钮，可以自动清除图片上的噪点。当然，也可以按照上述方法进行手工调整。例如在色彩校正窗口（**如图3**）中的“Settings”面板中选中“Variations”项，在窗口左侧便列出预设的色彩调整图样，可以根据需要进行选择。或者选择“Color Correction”项，可以手工精确地调整色温、亮度、饱和度、对比度、Gamma值等参数，之后点击“OK”按钮即可完成色彩调整操作。



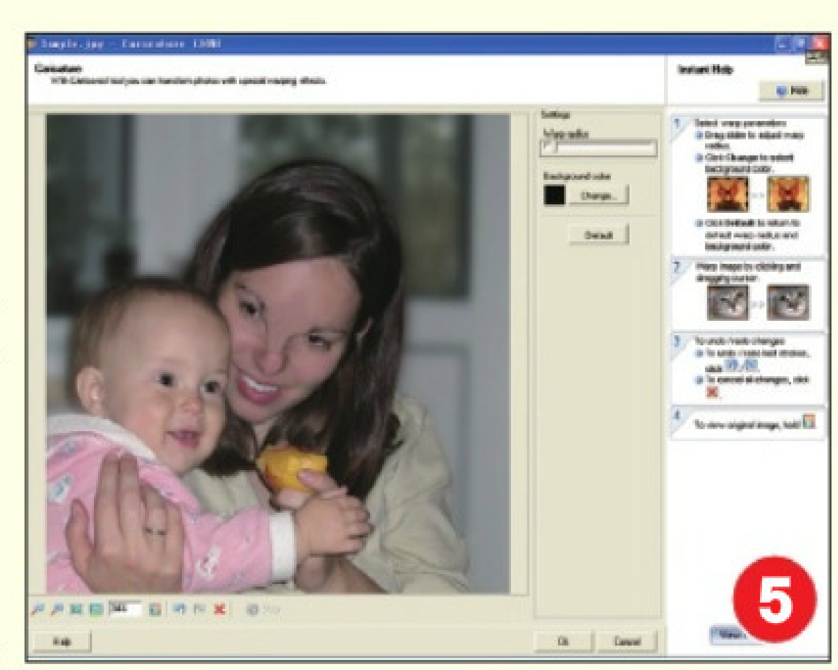


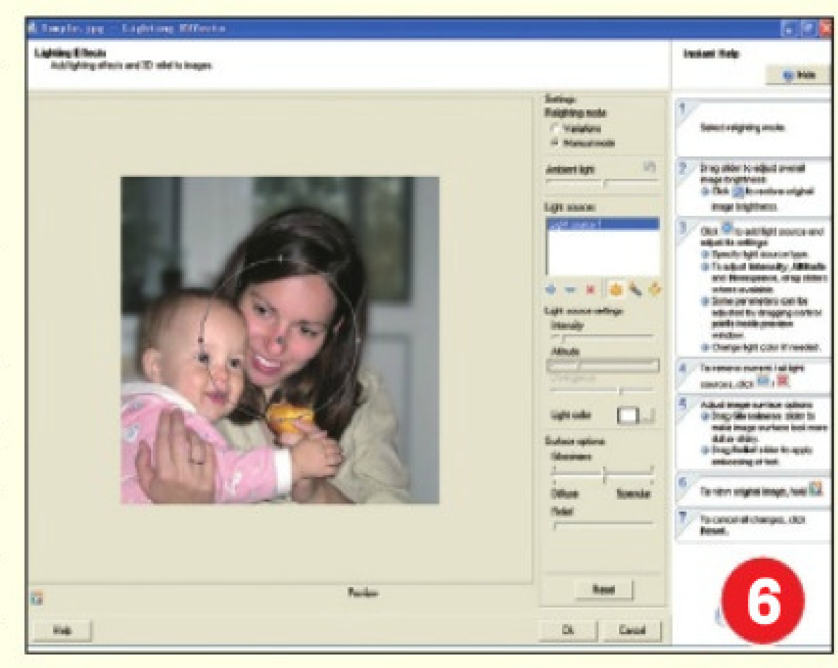
如果图片上存在种种瑕疵，可以点击PhotoToolkit栏中的“Make Up”按钮，在弹出的窗口（**如图4**）中可以对图片进行深层修饰。在“Settings”面板中可以选择不同的笔触类型，例如选择“Spot Heeling Brush”按钮，表示选择了斑点清除功能。在“Brush settings”中拖动滑块，调整笔触大小，之后在图片中的斑点处拖动鼠标，即可将其淡化擦除。点击“Flash Correction Brush”按钮，可以在图片光线过亮处拖动鼠标，让其亮度变得更加柔和；点击“Healing Brush”按钮，在其下设置好笔触的尺寸、透明度、硬度等参数，在图片的合适位置点击右键，选定复制的区域。之后在图片的其它位置点击左键，即可将复制区域的图像“克隆”到指定位置，这类似于PhotoShop的橡皮图章功能。

点击“Teeth Whitening”按钮，将图标在图片中人物的牙齿上拖动，可以让其拥有更洁白的牙齿。点击“Smooting Brush”按钮，在图片缺陷处拖动鼠标，可以让其变得更加平滑自然。当然，你可以随时点击“Undo”按钮取消修复操作，或者点击“Clear all changes”按钮，恢复图片的原貌。最后点击“OK”按钮保存

修复结果。

单一的图片看起来毕竟枯燥，如果为其添加幽默效果，就会让它变得别有趣味。在PhotoToolkit栏中点击“Caricature”按钮，在弹出窗口的“Settings”面板中拖动“Warp radius”栏中的滑块，来调整变形的范围；同时选择合适的背景色，将鼠标在图片的合适位置上拖动，就可以得到让人忍俊不禁的变形效果（**如图5**）。你可以同时执行任意多次变形操作，之后点击“OK”按钮保存即可。点击PhotoToolkit栏中的“Lighting Effects”按钮，在弹出的窗口（**如图6**）可以调整图片的光线特效。在其中的“Settings”面板中勾选“Variations”项，在窗口左侧列出预设的光线，可以根据需要进行选择。也可以勾选“Manual mode”项，在图片中将默认的发光点移动到合适位置；在“Ambient light”栏中拖动滑块，调整光线强度；在“Light source”中点击“增加”按钮，添加新的发光点，并将其移动到图片的其它位置上。这样，可以同时在图片中设置任意多个发光点。在“Light source settings”栏中可以设置选中发光点的发光强度、等级、光线颜色、表面光泽度、浮雕效果等参数。点击PhotoToolkit栏中“Straighten”按钮，在弹出的窗口中可以调整图片的观赏角度；在图片的任意位置拖动鼠标，即可拉出一条指示线。据此就得到新的视角，图片会随之发生变化，点击“OK”按钮保存即可。





在PhotoToolkit栏点击“Resample”按钮，可以改变图片的尺寸；点击“Crop”按钮，可以对图片进行剪切操作。这些操作都比较简单，在此就不详述了。当图片进行了优化后，可以在PhotoToolkit栏点击“Save As”，就可以将其另存为其它的图片文件。当然，PhotoToolkit和资源管理器实现了紧密集成。在选中的图片文件的右键菜单中点击“Process Photos”项，在弹出的菜单中列出上述各功能项目，可以直接进行优化操作。此外，PhotoToolkit还是一款独立的程序。在桌面上双击“PhotoToolkit”快捷图标，在其主窗口中打开合适的图片，在其中同样可进行上述优化操作。P

浏览网页，“先尝后买”

■ 安徽 居志成

不管是在查看搜索结果还是浏览普通网页时，一般我们只需要对链接的页面大致了解一下，但常常要打开一个个浏览器窗口，又一个个关闭不需要的窗口，真是很费神耗时。使用一个小插件或者中易的浏览器，这种高耗低效的问题就可迎刃而解了。

一、安装Browster插件

Browster是一款免费的IE和Firefox插件（在Firefox中被称为扩展）。这款软件通过专利的“Pre-Fetching”（预取）技术，能让使用者在几毫秒内在新窗口中看到完整的链接页面。从华军软件园http://www.onlinedown.net/soft/40921.htm#download下载得到一个压缩包，解压后双击Browster.exe即可安装。安装时要关闭IE和Firefox窗口。

1.预览搜索结果页面

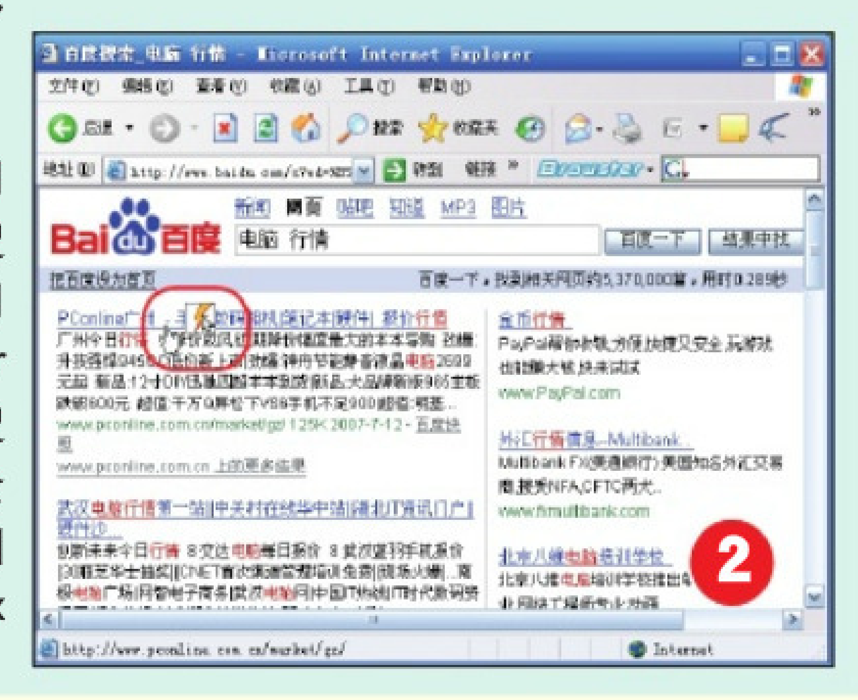
再次打开IE和Firefox，它们的窗口上多出一个Browster工具条。在其搜索框里输入关键词，回车后即可打开搜索结果页面。在每个搜索结果链接前都出现一个闪电状图标，把光标移到上面，会弹出一个临时的浏览窗口，迅速显示与链接对应的页面（**如图1**）。把光标从闪电图标上移开，或者从临时窗口中移出，这个窗口就会马上消失。



在IE中，如果临时窗口里显示的正是自己需要的页面，单击窗口右上角的“full browser”（完全浏览），它就会变成正式的浏览窗口，不再自动消失。而在Firefox中，右上角的文字是“make tab”（创建标签），但单击时没有反应，可能是因为功能还不完善吧。

想继续预览其他搜索结果，除了可以把光标移到它们前面的闪电图标上外，还可以在临时窗口中单击“next”和“prev”来切换预览页面，不过这种方式只能按顺序向下或向上对搜索结果进行预览。

在IE中，Browster默认使用的搜索引擎是Google。单击搜索框左侧的Google图标，可以选择其他搜索引擎。其搜索引擎中没有包含百度搜索，不过我们可以像平常一样使用百度进行搜索，然后把光标移到搜索结果链接上，这时会在手形光标左边出现一个闪电图标（**如图2**）。再把光标移到它上面，就会显示预览窗口。

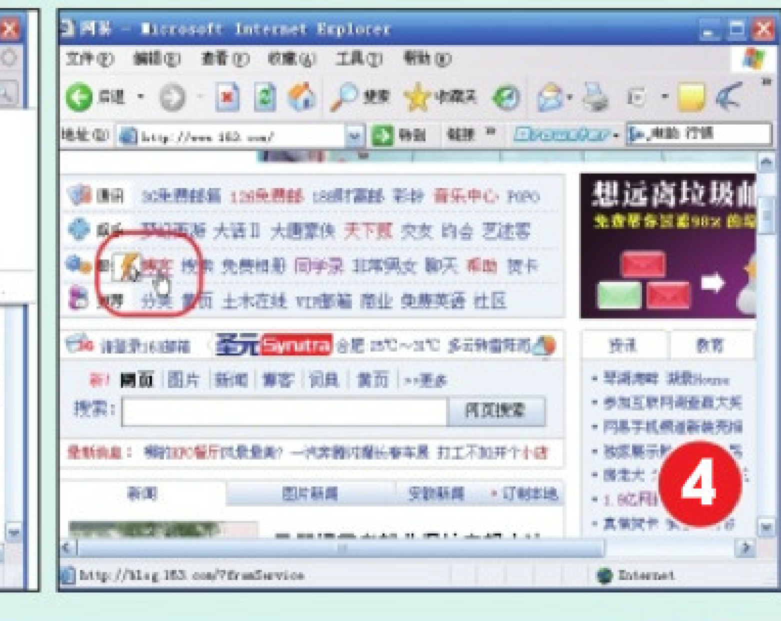


在Firefox中，Browster则是调用Firefox内置的搜索引擎，分别用Firefox和Browster的搜索框进行搜索，其效果完全一样（**如下页图3**）。由于Firefox

已经内置了百度搜索引擎，所以要用百度，直接在下拉列表中选择就行了。

2.预览普通网页链接

安装了Browster后，在IE和Firefox中打开任何网页，只要上面有其他页面的链接，把光标移到链接上都会出现闪电图标（**如图4**）。再把光标移到它上面，就可以在临时窗口中预览了。



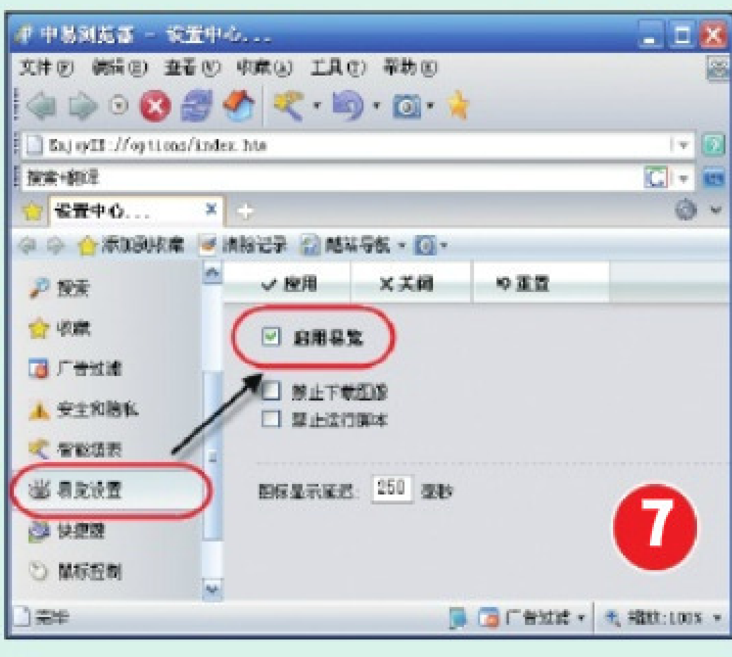
二、使用中易浏览器

中易浏览器是一款以IE为内核的很有特色的浏览器，最独特的地方就是叫做“易览”的网页链接预览功能，使用起来和Browster大同小异。到华军软件园http://www.onlinedown.net/soft/54830.htm下载中易浏览器EnjoyIE 3.0完整版（绿色版），解压到一个文件夹，双击其中的enjoyie.exe即可启动它。





在窗口上方的搜索框中输入关键词，然后回车或者单击“搜索”按钮，就会打开搜索结果页面。和Browster类似，中易浏览器也会在搜索结果链接前增加一个图标，不过上面是“预览”二字。光标移到“预览”上，预览窗口迅速打开（**如图5**）；如果把光标移到预览窗口内再移出，预览窗口会马上消失。它内置的网页搜索有百度、雅虎、谷歌3种，可以在搜索框右侧单击搜索引擎图标，从下拉列表中选择需要的搜索引擎（**仍见图5**）。



比较有意思的是，它只在百度、雅虎搜索结果前添加“预览”图标，而在谷歌里，需要把光标移到链接上才在光标右侧显示“预览”图标（**如图6**）。在其他网页中，光标移到网页链接上时，也会在其右侧显示“预览”图标，同样可以快速预览链接的页面。

提示：“易览”功能默认是启用状态，如果想关闭它，可以在“工具”菜单中选择并打开“设置中心”，在左侧的面板中选择“易览设置”，然后在右侧的窗口中取消“启用易览”中的小勾，单击“应用”后设置生效（**如图7**）。P

打造真正完美的XP版侧边栏

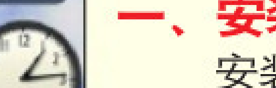
■ 江苏 happy橙皮

关于Windows Vista的侧边栏程序可谓褒贬不一。自从Longhorn的初期开发阶段，它就存在了。不过，当时它完全不是今天的样子。终于，侧边栏要随正式版发布了。据说微软在开发Vista版侧边栏时就开发了XP版本的，不过只有一次外部测试，后来就杳无音讯了。



那广大的XP用户也想体验和Vista一样的侧边栏该怎么办呢？其实，Vista新增的侧边栏组件是Windows XP美化爱好者们最早开始模拟的对象。到现在，已经有好几款模拟效果比较好的软件可供选择了。经过笔者一一的试用和测试，下面为大家介绍最好的一款，与Vista平台下效果几乎完全一样的XP侧边栏！

它完全是由Vista中提取出来的“Windows侧边栏”组件。由于是真正的Vista程序而非模拟，所以我们可以直接从微软网站下载众多爱好者为用户开发的各种侧边栏小工具！



一、安装

安装步骤很简单：

1.先下载安装程序，地址为http://www.52vista.com/Soft/softdown.asp?softid=35。2.下载完毕后解压缩，首先执行“Sidebar_XP-Extras.exe”（必须的英文字体和VC++ 8.0运行时库）。3.接着安装“Sidebar_XP-Install.exe”（Windows侧边栏主程序）。

注意：系统必须装有IE7，否则部分小工具不能正常运行。

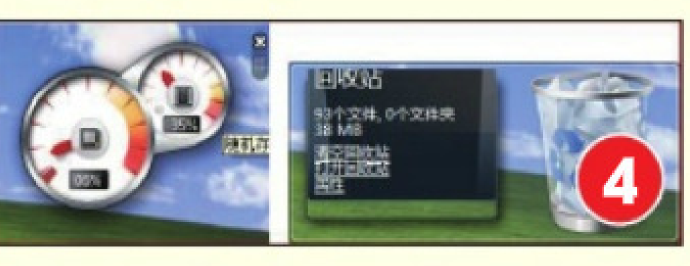
二、外观

安装完成后，启动程序。整个外观除了不具备渐变透明背景外已经和Vista版的侧边栏一样了，包括所有的操作都是如此（**如图1、图2**）。如果你没有安装IE7，那么默认界面还是可以看到的，不过显示效果大打折扣，有部分小工具及其设置界面不能正常显示（**如下页图3**）。但没有关系，要想欣赏完美的侧边栏程序现在安装IE7也为时不晚。只要安装好IE7，上面这些问题自然迎刃而解（**如下页图4**）。

三、功能

至于功能，如软件制作者所说，这是Vista版的移植，所以Vista中具备的，它都有了，包括侧边栏内部拖放、分栏显示。拖放小工具到桌面，各种小工具自身的设置以及侧边栏的设置一应俱全。该移植版包含了Vista版中默认情况下所有的小工具。另外，制作者还加入了其他小工具：Vista计算器、回收站、驱动器信息、数字时钟、网络电台和运行等（如图5）。

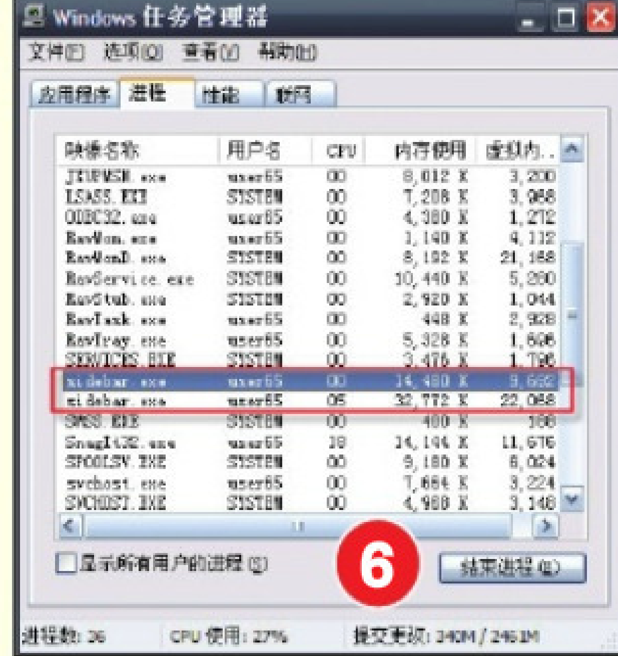
当然，这些小工具只是冰山一角，微软以及第三方开发者还为我们准备了许多小工具下载，你可以访问http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=55696或直接点击“获取更多在线小工具”，下载到功能丰富的其它小工具。下载后将*.Gadget文件使用WinRAR解压缩为*.Gadget文件夹，放入路径为“C:/Program Files/Windows Sidebar/Gadgets”的文件夹下即可（此为默认安装路径，如果在安装时更改过，请使用自己设置的路径）。



四、资源占用的问题

想要获得漂亮的侧边栏当然也是要付出一点代价的。国内机器普遍内存偏少，所以对于内存的占用是我们很关心的问题。这个程序执行后会建立两个“sidebar.exe”进程（如图6）。根据你在侧边栏内放置的工具多少，两个进程加起来最少要使用35MB内存。其中物理内存占60%～70%，其他为虚拟内存。而CPU占用比较少，没有操作时，CPU使用率几乎为0。与Vista版本相比，资源占用稍微少一些。





五、总结

从使用结果来看，总体感觉移植相当成功，远非模仿程序可以匹敌。建议物理内存在512MB或以上的XP用户都来安装体验一下，对系统性能基本不会造成影响。

病毒名称：代理蠕虫变种Z（Worm.Win32.Agent.z）



病毒类型：通过恶意网站传播，感染.exe可执行文件

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒试图通过U盘、移动硬盘等移动存储设备进形传播，还会尝试感染用户计算机上的EXE可执行文件。某些文件，特别是一些软件的安装包、电子书等，被该病毒感染后会出现错误，无法正常使用。同时，该病毒还会搜索染毒计算机上几乎所有格式的网页文件，向其添加病毒代码。如果网站上的计算机或网站服务器本身感染此病毒，则用户访问到带毒的网站时就会被病毒感染。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

1.登录tool.ikaka.com下载并安装“卡卡上网安全助手4.0”，点击“高级功能”→“进程管理”。

2.在进程列表中找到“svchost.exe”（注：是在Windows目录下的文件）项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。找到名为“iexplore.exe”的进程并结束该进程。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除掉%ProgramFiles%\Common Files\System（默认为C:\Program files\Common files\system）目录下名为MSOSV.EXE、MSOSVERT.EXE、MSOSV_ICON.EXE、TEMP_MSOSV.EXE、Temp?.exe的文件。

3.打开“卡卡安全助手4.0”的防护中心，选择“启用U盘病毒免疫”。然后打开“我的电脑”，将各个分区根目录下的tool.exe、game.exe、autorun.inf文件删除。

三、清理注册表中的病毒项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”，点击“确定”打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run注册表项，在右边的窗口中找到rundll32项，删除之。

四、修复Hosts文件

1.用记事本程序打开系统目录下的Hosts文件，默认为“C:\windows\system32\drivers\etc”或“C:\WINNT\system32\drivers\etc”目录。

2.除第一行“127.0.0.1　　localhost”保留外，其余都可删除。

五、修复染毒文件

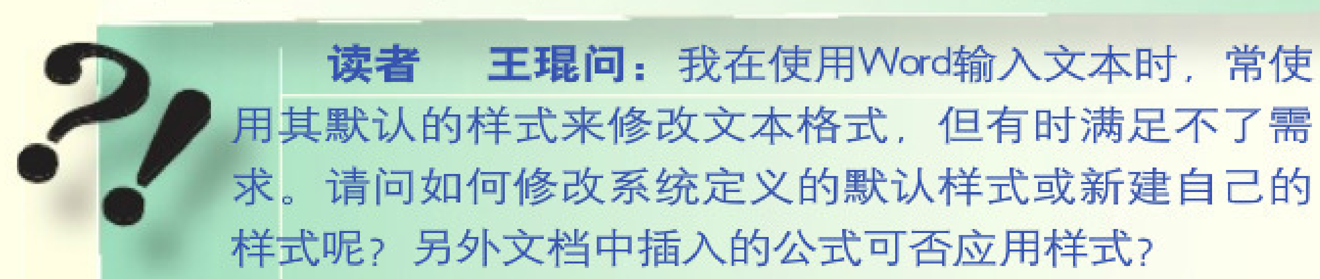
使用反病毒软件进行全盘扫描，清除被感染的.exe文件和网页文件。



读者　何坚强问：我是个游戏爱好者，长期使用电脑时感觉身体多个部位出现不适。请问长时间使用电脑应如何加强对肩部、肘部、前臂、手腕和手以及颈椎的保健呢？

答：电脑操作是一项静力作业，伴有头、眼、手、指的细小频繁运动，时间长，工作量大，会使操作者肌肉骨骼反复紧张，以致造成紧张性损伤，引起相应的病症。首先要缩短使用时间，最好每周不超过20小时。经常使自己放松一下，调整自己的工作姿势，并适时做一些手腕臂的肌肉放松运动。

预防颈椎病首先要从改正不良坐姿和习惯开始。在坐姿上应尽可能保持自然的端坐位，头部略微前倾，保持头、颈、胸的正常生理曲线，坐时整个脚掌着地。使用让你的脚部平稳着地的可调节工作台、椅子，可调节工作台的桌面与椅子的高度比例以避免头颈部过度前屈为宜，最好选择桌面呈10～30度的斜面工作台。操作电脑时要经常抬抬头，不要长时间维持一个姿势；经常站起来离开工作台稍微走动走动，使人整个放松一下。此外，还可配合做些保健操加以预防，比如头部左右旋转、前屈后伸等。在活动颈椎时，可按摩颈部的肌肉，或用热毛巾焐一焐发酸的头颈；多吸吸新鲜空气，晒晒太阳，不要忽视午休和睡眠。



读者　王現问：我在使用Word输入文本时，常使用其默认的样式来修改文本格式，但有时满足不了需求。请问如何修改系统定义的默认样式或新建自己的样式呢？另外文档中插入的公式可否应用样式？

答：如果你觉得默认的样式不合自己的习惯，可以对系统定义的默认样式进行修改。比如要修改页眉样式，点击“格式”→“样式”，在“样式”项中点选“页眉”，然后点“更改”按钮，进入“更改样式”对话框。再点“格式”→“字体”，这时我们就可以对页眉的字体、字形等进行设置了。注意在点“应用”之前，应先在“列表”中选择“所有样式”。我们还可以根据自己的需要来定义新的样式。点击“格式”→“样式”→“新建”。假设你要对页眉进行自定义，可在“基准样式”中选“页眉”，然后点“格式”→“字体”，在“字体”中进行必要的设置。设置完成后点“确定”按钮，回到“更改样式”窗口，勾选“添至模板”即可。

公式也可以应用样式，但要注意对于“公式”样式主要是要求为公式准确定位，因此应重点对“制表位”选项进行设置。具体操作过程你可以按上面自建样式的方法自行摸索。

读者　米多问：我新买了一款数码相机，具备“直方图”功能。但我不知道什么是直方图？直方图具体该怎么应用？

答：直方图是数字图像领域一个比较专业的概念，详细谈起来比较复杂，不过简单说也很容易理解，就是以波形图的形式直观显示照片曝光精度。普通DC通常只在回放时显示直方图，而中高端DC则具备实时显示直方图功能。在取景时就能通过LCD观看到所拍照片的直方图，从而判断曝光准确度，并可即时通过调整快门光圈设置或用曝光补偿来进行调节，从而获得更准确的曝光。

正确曝光照片的亮度色调分布应该是比较平均的，表现在直方图上其曲线形状平滑饱满。而曝光不足照片的直方图曲线波形偏重于左侧，多数像素集中在左侧，波形图右侧有较明显的下降。在PS进行后期处理时，可点击“图像”→“调整”→“暗调/高光”，拖动“暗调”项滑杆来修正曝光不足。过曝照片的直方图则与曝光不足照片的相反，像素集中于右侧，而左侧的像素很少。在用PS进行后期处理时，可拖动“高光”项滑杆来修正过曝现象。除了上面3种典型的直方图外，照片反差太低会出现“中凸”形，而反差过高则会出现“中凹”形的直方图。当然，要真正应用好直方图来判断曝光准确性，还需我们多比较、多实践。



读者　林广问：我在上网过程中常常发现一个问题，就是网页中原本为JPG或GIF格式的图片在保存时常常莫名其妙地变成BMP格式，而且文件名也变成“无标题”了。请问这是怎么回事呢？

答：这个问题不少朋友都经常遇到，貌似IE本身存在的一个Bug。IE内核对图像的处理有一个“下载→解码→显示”的过程。考虑到显示代码的抽象性，各种图像格式，包括JPG、GIF、PNG等，在解码后都被统一表示成位图格式，而原有格式数据在解码后即被从内存中释放，只在Cache中留有文件备份。在保存图片时，其实就是将Cache中的文件备份拷贝一份出来。如果Cache中已经没有备份，就只能保存内存中的位图了。

在微软新闻组里有人说这是因为Temporary Internet Files文件夹空间不够所造成的，只要重新调整该文件夹的大小或清除文件夹里面的东西就可以解决这个问题了。不过经过实践，这样的解释和处理方法似乎并不正确。比较有效的解决方法是重新刷新包含图片的网页，或者用“迅雷”等下载工具来下载图片链接。当然，有些网站进行了加密，将图片路径换成是动态取得，也会导致图片无法正常保存的问题。

读者　程明恺问：我一直与邻居共享ADSL宽带上网，但最近却无法同时上网了，经过了解是电信部门安装了一种防止用户共享上网的软件（好像叫什么“网络尖兵”）。请问如何突破“网络尖兵”封锁呢？

答：“网络尖兵”采用了相当复杂的封锁机制，要完美突破封锁比较困难。不过你可以尝试以下操作：

一是将两台共享上网电脑网卡的MAC地址修改为一致。首先要获取本机的MAC地址。右键单击“本地连接”图标，选择“状态”，然后点击支持选项卡，这里“详细信息”中包含有MAC地址和其它重要网络参数。如果你的网卡驱动有直接提供克隆MAC地址功能，那么在网卡属性中可以直接修改。在“设备管理器”中，右键点击需要修改MAC地址的网卡图标，并选择“属性/高级”选项卡。在“属性”区，就可以看到一个称作“Network Address”或其他相类似名字的项目。点击它，在右侧“值”的下方，输入要指定的MAC地址值。

二是关闭ADSL Modem的SNMP协议，即把SNMP用的161端口禁止就行了。

三是所有共享的客户机均要安装防火墙，把安全的级别设为最高，比如使用“金山网镖V”；把IP配置规则里面所有的“允许别人访问本机”规则统统去掉，“允许PING本机”也要去掉，“防止ICMP、IGMP攻击”也要勾选。采用上面的方法设置后，会导致QQ不能传送文件，网速有所减慢等副作用，但勉强可以共享。P





移动风暴

——中低端笔记本电脑横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室

前　　言

在过去的一年里，笔记本电脑市场在整个业界一枝独秀，整体市场需求快速增加，新产品层出不穷，品牌竞争日趋白热化。双核设计、64位计算等先进技术先后被引入移动CPU中，宽屏和高清的概念获得普遍认可，个性化的产品越来越多，激烈的竞争促使产品价格一降再降，产品的性能却越来越强。笔记本电脑的应用环境不再局限于传统的商务场所，成功地进入多媒体娱乐、游戏、学习等各个方面。其适用领域已经可以和传统的台式机相比，甚至开始取代台式机成为许多家庭和个人用户的第一台电脑。

从1985年第一台笔记本电脑诞生至今，20多年的时间笔记本电脑的发展速度甚至超过了台式机。8000元以下的产品已从“低配低质低价”走向“物美价廉”，其中不乏在配置、性能、体积、重量和价格之间取得良好平衡的产品，成为新的主流市场亮点。在4999元、3999元等突破性的价格层出不穷的今天，如何在众多中低端选择一款适合自己的产品？本刊编辑部针对中低端笔记本电脑的选购策划了这次横向评测，征集市场中主要厂家的代表性产品，希望能够帮助众多用户购买到满意的产品。

参加横向评测的厂商有：明基、戴尔、三星、联想、宏碁、索尼、清华同方等7个厂商的10款产品。遗憾的是由于时间、市场活动等方面的原因，惠普、方正、东芝等品牌错过了本次评测机会，我们将在今后的新品评测中对它们的新产品进行介绍。另外神舟电脑再次拒绝了我们的评测邀请。

低端实力派——华硕F5R

厂商名称：华硕
产品型号：F5R（X50R）
价格：4800元
电话：800—858—0888
网址：www.asus.com.cn

作为一款面向低端的产品，F5R虽采用大显示屏，但配置却偏低，并不适合娱乐和3D游戏，因此应该是一款定位于商业用途的产品。需要注意的是，从很多途径查找这款机型的时候都被命名为X50R系列，仅有包装箱和电脑上的一小块铭牌标注其为F5R。这两个型号有什么区别，华硕一直没有给我们非常准确的回答。

华硕并没有在中低端产品上花费大精力进行设计，黑银两色的简单搭配和全塑料壳体让人没有什么惊喜。显示屏顶端安装有麦克风，但没有华硕特色的摄像头，而且曾经普及到低端产品的不开机便可播放音乐的功能也被取消。它是一款非常中规中矩的大众化产品，很难说有什么特色。

由于采用15.4英寸宽屏，因此F5R的尺寸和重量都偏大，2.8kg的大家伙让男生背起来都嫌沉重。但大体积带来了更舒适的键盘以及相对更加分散易用的接口，作为台式系统替代品时还是相当好用的。华硕F5R的液晶屏正面观看时表现尚可，但可视角度偏小。虽然它仅提供了512MB内存，却占满了仅有的两个内存插槽，升级较为不便。

这款产品在长时间运行时的发热量控制较好，而且在启动风扇后的噪声很小。但比较奇怪的是其高发热量位置靠近前端，而后部开口较多的部位却温度较低，这对于习惯将笔记本电脑放在膝上使用的用户而言可能会不太舒服。

为了节约成本，这款产品仅提供了Free DOS操作系统，不过我们拿到的样品安装了中文Windows Vista及全套驱动，而且提供的附带光盘也仅有Vista驱动。而在配套软件方面较为贫乏，至少在厂家送来的样品中，仅提供了驱动光盘。

在实际测试中，其办公性能表现不错，赛扬M440的规格基本和Pentium M类似，和目前中端的酷睿T2XXX级产品的差距并不大；但其采用的ATI芯片组内置的显卡性能一般，虽然成绩比采用Intel GMA950显示核心的产品稍好一些，但仍然无法满足目前主流3D游戏的性能需求。



双核独显——华硕A8TC



厂商名称：华硕
产品型号：A8TC（A8HT56）
价格：7999元
电话：800—858—0888
网址：www.asus.com.cn

AMD双核64位处理器尽管非议多多，但仍不失为性价比不错的移动处理器，因此成为一些追求整体性能和性价比的中端笔记本首选。华硕的A8系列就是其中的佼佼者。A8HT56顾名思义就是采用了较新的TL-56处理器的产品。A8TC在体积、重量方面和同档次产品较为近似，2.4kg的重量和其体积还算具有一定便携性。但在采用了类似的键盘排列情况下，这款产品的键盘相对于尺寸宽裕的F5R就略显局促了。

华硕A8TC采用NVIDIA芯片组及GeForce Go 7300独立显示芯片，这也是它最吸引人的特性之一。其他的配置如1GB内存、120GB硬盘以及14.1英寸宽屏显示器等，在同档次产品中也属于比较出色的。华硕A8TC采用镜面液晶屏，颜色显得更加艳丽，但可视角度仍显较小，甚至比更低端的F5R还小一些。液晶屏上方安装有摄像头，而麦克风被移至键盘左侧。

这款产品采用了独立显卡，因此除了3D性能之外，视频处理能力也很出色。它也加强了视频输出能力，提供了VGA以及S-Video和DVI接口。另外USB接口也多达5个，但这些接口间距较小，使用并不很方便。这款产品提供了Windows Vista系统，不过在样品中没有看到相应的恢复盘，只有为Vista准备的驱动光盘。

AMD Turion64 X2系列在绝对性能方面并不如新型酷睿移动CPU，但由于价格优势，使其不需要和高端酷睿进行竞争，而且同样价位的产品在处理器上节约的成本投入内存、显卡等方面后，获得了更高的整体性能。这点在A8TC的性能测试中有明显体现，特别是3D处理能力，虽然并不能使较新游戏很流畅运行，但应付早期3D游戏引擎或者网游还是没问题的。另外尽管发热量和风扇噪声不高，但A8TC的高温点也集中在机体前部，进行移动办公时仍然不太舒服。




我们怎样测试笔记本电脑

对于一台笔记本电脑来说，我们最关心的是它的基本配置和性能，然后就是外观、制作工艺、易用性、扩展性、附加功能、软件、技术支持及售后服务；此外，价格也是不容忽视的。

注：每项得分最低为零分，不倒扣分，下同。

一、配置与功能

（分值：10分，权重：0.9）

本大项包括8个部分，标准如下（需要注意的是，软硬件配置和成本通常是一对矛盾。我们认为，价位相近时，在保证产品品质和服务的前提下，应尽量提供较高、较齐全的配置）。由于CPU频率、主板芯片组、显示芯片/显存容量、硬盘转速、内存速度等配置会直接影响到性能，而电池容量配备会影响使用时间（这些配件的差异会反映到后面的性能和电池寿命测试得分），所以这里不把它们列入配置项目考察的范围内。

1.显示屏配置，2分
2.内存容量，1分
3.硬盘容量，1分
4.光存储设备（包括内置和外置），1分
5.内存扩展性，0.5分
6.网络，1.5分
7.接口配备，2分
8.其他特色功能，1分

注2：需要注意的是，虽然产品可通过增加成本、体积、机身重量等方式提高配置，并可能由此在性能测试中获得较好成绩，但同时也会影响后面易用性项目的测试成绩。

二、外观及制作工艺

（分值：10分，权重：0.6）

购买笔记本电脑的用户，都不可能不考虑其外观造型和色彩，产品外壳的材料和制造工艺与其“质感”和“手感”有很大联系。这部分主要从机器外观是否美观，造型是否精巧，做工是否精细等方面来评估。由于本项目的评定中主观因素较多，因此由评测工程师、硬件栏目编辑以及美术编辑分别打分，最后取平均值。

三、性能

（分值：10分，权重：1.8）

尽管对于大多数笔记本电脑用户来说，性能并不意味着全部，但良好的性能是提供舒适使用感受的前提，因此这里我们给出了较高的评分比重。性能测试中统一采用Windows XP英文版+SP2作为系统平台，各部件驱动程序一律采用芯片（组）厂商发布的最新公版。每次执行性能测试前关闭BIOS和Windows中的电源管理（保证CPU运行在最高性能状态下），对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个测试子项都执行3次，取平均成绩。测试时，将桌面分辨率设置为标准分辨率（根据液晶显示屏情况而定）；为避免无线网卡对系统性能的影响，执行性能测试时屏蔽所有送测样机的无线网卡（如果有的话）。

评分时取最高分为该项的满分，其他结果和最高分取比值后，乘以该项满分分值即为得分。考虑到目前大多数品牌机的显卡配置及主流游戏软件的实际情况，3D性能测试方面我们采用3DMark 05，外加DOOM3和Half-life2游戏。电池和整机性能采用MobileMark 2005和PCMark 05测试。

1.3D图形性能，3分
2.系统整体性能，7分

四、易用性及移动能力

（分值：10分，权重：1.2）

一台好的笔记本电脑不仅仅应该拥有良好的配置和性能，还应该在易用性方面下功夫，为用户提供方便、舒适的使用感受，提高工作效率。这部分考察各笔记本电脑厂商从用户的角度出发，在人性化设计和移动性能方面所做的努力。

1.重量和体积，2分
2.操控性，0.75分
3.内部结构，0.5分
4.驱动器及扩展接口布局，0.75分
5.散热系统，1分
6.电池寿命，2.5分
7.液晶屏显示效果，1.5分
8.随机文档和驱动盘，0.5分
9.其他，0.5分

五、操作系统与附加软件

（分值：10分，权重：0.6）

1.操作系统配置，6分
2.附加软件，4分

六、技术支持和售后服务

（分值：10分，权重：0.9）

对于购买笔记本电脑的用户来说，良好的技术支持与售后服务是非常重要的，也是用户放心选购的前提。本项目包括电话服务、网站服务、E-mail支持和保修时间4个部分，总共10分。

1.电话服务，4分
2.网站服务，2分
3.E-mail支持，1分
4.整机保修时间，3分

七、最终成绩计算方法

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分＝（各项目具体得分×相应权重系数）的总和/6（即最终得分用10分制表示）。

4：3少数派——联想旭日410M

厂商名称：联想
产品型号：旭日410M（410MT2060）
价格：5900元
电话：400-810-8888
网址：www.lenovo.com.cn

联想的旭日是定位相对较低的笔记本电脑产品系列，基本上是采用统一平台，只在一些细微的内部配置上有所区别，因此外部设计变化较小，它也是本次测试中较为少见的采用传统4：3规格的笔记本电脑。

对于习惯了宽屏产品的用户而言，旭日410M的屏幕观赏效果和整体尺寸都让人有些不适应。但不可否认，其外形设计还是让人比较满意的。整体的银灰色彩非常素雅但活泼，表面经过磨砂工艺处理，手感非常不错，而外形虽略显方正，但并不死板。

尽管定位于低端和学生用机，但这款产品的接口比较齐全，提供了包括USB 2.0、IEEE 1394a和S-Video在内的大部分常用接口。尽管普通屏造成整体宽度较小，旭日410M还是尽量让键盘保持了比较舒适的手感，并不输给其他产品。但其触控板的设计让人不太满意，按键尽管个头不小，但位置却并不方便使用。这款产品的扬声器布置在前端，使用时会有声音从手下传出的感觉，音源较近。其电池比较特殊，从卡扣到垫脚都直接集成在电池上，感觉是一个完全独立的部件。

旭日410M采用非常标准的Intel迅驰平台，功能齐全，但性能表现却比较平淡。首先是芯片组集成的GMA950显示单元性能一般，无法支持目前流行的3D特效，成绩自然也让人难以满意。由于酷睿T2060仅有1MB的二级缓存，因此性能没有想象中那么好，在一些项目上甚至至与同频的赛扬M440 CPU接近。

这款产品配置了Windows Vista操作系统，而且样品提供了恢复盘和一些附加软件光盘，在易用性和附加价值方面相当不错。从测试来看，联想旭日410MT2060是一款面向低端入门级用户的的迅驰产品，虽然没有什么亮点，但也完全能满足基本应用的需求。



低价也时尚——三星R20



厂商名称：三星
产品型号：R20-K004
价格：6500元
电话：800-810-5858
网址：www.samsung.com.cn

三星的产品一直给人设计时尚但价格偏高的感觉。特别是在本来就属于高端消费品的笔记本电脑产品方面，更是让普通消费者很难接近，但被爱称为“小黑”的R20却改变了这一情况。和同样被称做“小黑”的ThinkPad相比，三星R20的设计截然不同，时尚仍然是三星产品的主要诉求。R20表面的钢琴漆让人爱不释手，完全不像一款办公工具的感觉，而类似屏幕转轴的电池，更是少见而精巧漂亮的设计。

三星R20的硬件配置在同档次产品中也不算低，基本上处于平均水平。尽管设计用心，但受到配置的限制，产品的体积、重量也同样处于平均水准，甚至因为电池设计显得略长一些，让人多少有些失望。后装式电池使得这款产品的侧面空间变得较小，因此接口不得不进行了简化，特别是3个USB接口分别位于电池旁（1个）和堆叠在左侧（2个），使用都不太方便。

三星R20的键盘设计比较奇特，向前的坡度均为圆弧过渡，其他侧面也是大角度过渡，显得键间距较大，使用起来非常舒适。而将一个Fn键和Home键安装在方向键旁边，用起来也挺顺手。其触摸板面积显得较小，但设置了触感较好的左右键，使用感觉也不错。这款产品的底部螺丝和可开启的面板都有标注，方便升级和检修，而其中内存面板的面积尤其大，因为它提供了多达4个内存扩展插槽。

R20提供了Windows Vista操作系统，运行较为流畅，新的ATI RADEON XPRESS 1250表现相当不错。在实际测试中，受电池性能(14.8V/2600mAh)的影响，这款产品的连续使用时间较短，而显卡的3D表现在集成显卡中算是相当出色的。但在一些处理器和整体性能测试中，R20所采用的T2250 CPU的性能没有得到完全发挥。



两个人的擂台——AMD与Intel移动平台介绍

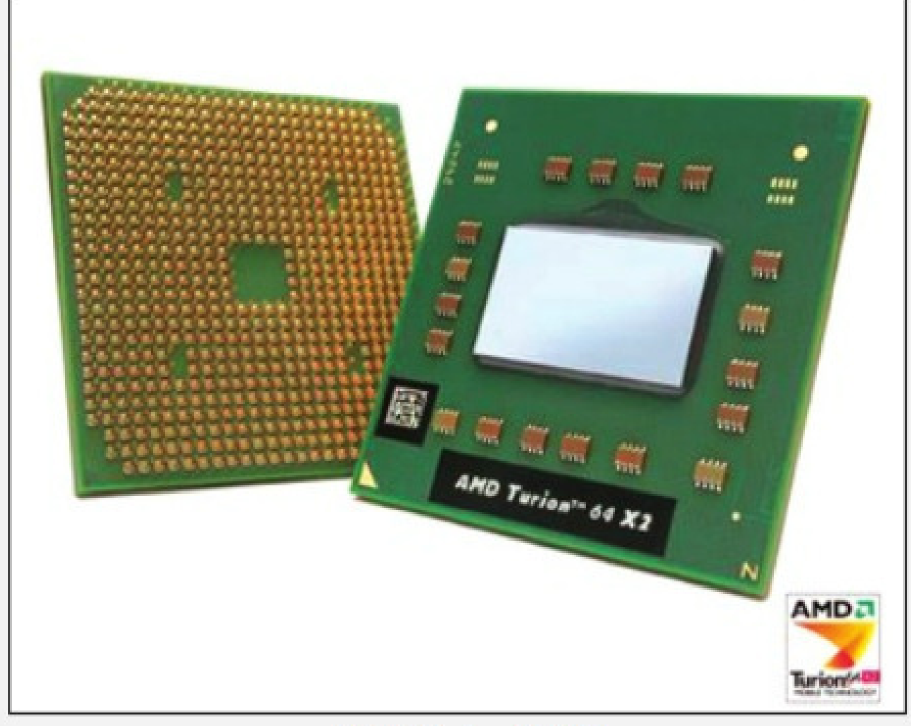
由于笔记本电脑在体积、能耗、整合性等方面对硬件的特殊要求，因此相比传统台式机，在CPU、主板、显卡的搭配上受到较大局限，用户的选择范围被局限在处理器厂家提前规划好的范围之内，这就是所谓的“移动平台”。当前主要的移动平台同样以CPU为核心，分为AMD和Intel两大阵营，下面我们将分别进行介绍。

注：VIA也有基于其C7M CPU的移动平台产品，由于推出较早且近期没有新的产品和技术出现，因此已经难以在市场中见到。

移动龙族——AMD移动平台

AMD的移动处理器产品包括4个系列，分别是面向主流市场的Turion64 X2、面向中低端市场的Turion64、面向大尺寸桌面替代型笔记本电脑的Mobile Athlon64以及面向入门级市场的Mobile Sempron。

2006年5月发布的Turion64 X2是目前AMD移动处理器阵营中的主力产品，也是业界首款64位双核移动处理器。和前一代的Turion64相比，Tuiron64 X2的接口由Socket754改为Socket S1，采用638针脚micro PGA封装。Turion64 X2的两个核心各自拥有独立的二级缓存，内置的内存控制器能够支持双通道DDR2 667，另外它支持基于硬件的增强型防病毒（EVP）、AMD64及虚拟机技术。在电源管理技术方面，Turion64 X2除了AMD Power Now!（类似于英特尔的Speedstep自动降频技术）外，还引入了多核心电源管理（Multi-core power management）技术。这项技术能根据每个核心的实际工作状态来自动分配电力的供给，以避免电能的浪费，因此Turion64 X2的功耗控制得很好，TDP保持在35W。



AMD Turion64 X2

AMD Turion64 X2规格

处理器名称	主频（GHz）	二级缓存	总线频率（MHz）	功耗（W）	制造工艺（nm）
TL-64	2.2	512kB×2	1600	35	90
TL-60	2	512kB×2	1600	35	90
TL-56	1.8	512kB×2	1600	35	90
TL-52	1.6	512kB×2	1600	31	90
TL-50	1.6	256kB×2	1600	31	90

在芯片组方面，AMD并不像英特尔的迅驰平台那样，采用CPU+主板芯片组+无线网络模块捆绑销售的策略，而是采用开放式的策略，对主板芯片组和无线网络模块并无任何限制。为Turion64 X2提供芯片组支持的厂商主要是ATI（现已被AMD收购）、NVIDIA，其中以Express 1100/1150和NVIDIA GeForce Go 6100最为常见。

TDP是什么？

TDP的英文全称是“Thermal Design Power”，即“热设计功耗”，是反应CPU热量释放的指标——当CPU达到最大负荷时释放出的热量，单位为W（瓦）。CPU的TDP并非其真正功耗，而是一种针对散热系统的指标，所反映的是CPU的发热情况。TDP值越小说明CPU发热量越小，散热也越容易，同时也意味着电池的使用时间也越长。需要注意的是，AMD和Intel对TDP功耗的含义并不完全相同。由于AMD在CPU内部集成了内存控制器，相当于把北桥的部分发热量转移到CPU上，因此两个公司的CPU TDP值不能单纯从数字上比较。

ATI RADEON Xpress 200M、Express 1100/1150

RADEON Xpress 200M支持Mobile Athlon64、Mobile Sempron以及Turion64等AMD移动CPU，集成了RADEON X300 SE级别的图形引擎。Xpress 200M的南桥芯片提供了4条PCI Express ×1插槽、7条PCI插槽，支持SATA硬盘以及8声道AC'97音频等。RADEON Xpress 200M支持所有的节能技术，其中也包括ATI自有的POWERPLAY 5.0。

ATI Express 1100芯片组与ATI Express 200M同属一个架构，但是它能支持最新的Turion64 X2和DDR2内存；集成ATI Mobility RADEON X300的显卡核心，支持DirectX 9.0。Express 1150的规格比1100更高，它们都是集成X300显示核心，但RADEON Xpress 1100的核心频率为300MHz，而RADEON Xpress 1150为400MHz。

NVIDIA GeForce Go 6100

GeForce Go 6100与nForce 430 MCP是专为AMD移动CPU所准备，支持Turion64 X2、Turion64以及Mobile Sempron等移动CPU；显示核心频率为425MHz，支持800MHz前端总线和DirectX 9.0。GeForce Go 6100的最大特点是能提供比ATI芯片组更长的电池工作时间。

深入人心——Intel迅驰平台

迅驰（Centrino）平台最早由Intel在2003年3月12日发布，由基于Banias核心的Pentium M CPU、i855芯片组和代号为Calexico的Intel Pro/Wireless 2100无线网络芯片组成，俗称“迅驰一代”。近两年之后，Intel在2005年1月19日发布了Sonama移动处理平台。采用Dothan核心的Pentium M CPU和i915芯片组，以及Calexico2无线网络芯片的“新一代迅驰移动计算技术”，俗称“迅驰二代”。

2006年1月9日发布的第三代移动平台——Napa，由Yonah核心Core DUO CPU、i945芯片组和3945A/B/G无线网卡模块组成，根据“惯例”这套平台被用户称为“迅驰三代”。相比Sonama，Napa将系统总线频率从533MHz提升至667MHz；Yonah有单核、双核两种版本，并且均采用65nm制造工艺。Yonah处理器是Intel第一款引入双核技术移动CPU，也是从Yonah开始，Intel不再使用Pentium M标志，而是启用新的“Core”代号。芯片组方面则是i945系列的天下。与之前的i915系列芯片组相比，i945芯片组提升了前端总线并支持DDR2双通道内存，支持PCI-Express×16接口技术。Intel Pro/Wireless 3945A/B/G无线模块则开始兼容802.11a/b/g三种网络环境。同年7月，Intel又发布了搭载基于Merom核心64位双核CPU的“Napa Refresh平台”，它除了支持64位的双核CPU之外并无其它新的变化。

2007年5月9日，英特尔正式将代号为Santa Rosa的新一代迅驰平台推向市场。新平台依旧采用“处理器+芯片组+无线网络模块”的组合方式，但是在整体性能上相比以往的产品有了明显提升，其中最大的变化发生在芯片组集成显示核心以及无线网络支持方面。

Santa Rosa平台启用了新标志并且增添了“迅驰专业版”（右）

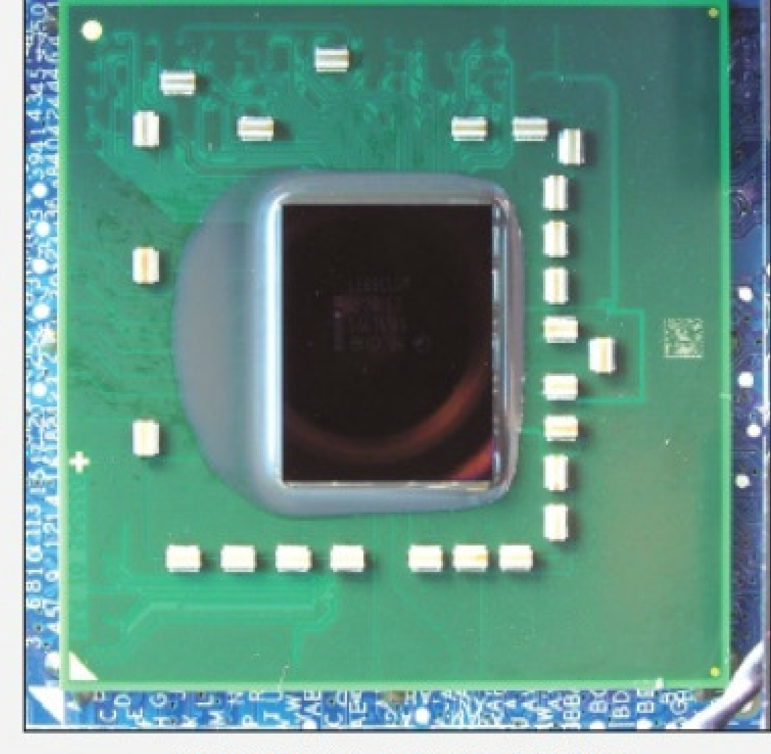
新平台的处理器仍然采用Merom核心，基于65nm工艺的Core微架构设计，前端总线提升到800MHz，并且大部分用于新平台的处理器都将配备4MB二级缓存。Santa Rosa显著的变化集中在芯片组方面，代号为Crestline的GM/PM965系列芯片与ICH8M南桥搭配，能够支持800MHz/667MHz前端总线的Merom双核处理器和双通道DDR2 533/667MHz内存。芯片组集成的GMA X3000系列显示核心拥有500MHz主频，不仅能够完整支持DirectX 9.0和OpenGL 1.5，还支持DirectX 10中的Shader Model 4.0。



新的Merom核心处理器

处理器型号	主频（GHz）	前端总线（MHz）	二级缓存（MB）
T7100	1.8	800	2
T7300	2.0	800	4
T7500	2.2	800	4
T7700	2.4	800	4

芯片型号	前端总线（MHz）	内存支持	显示核心	显示核心频率（MHz）
GM965	800	双通道DDR2 667	GMA X3100	500
PM965	800	双通道DDR2 667	无	无
GL960	533	双通道DDR2 533	GMA X3000	320


GM965芯片与ICH8M南桥芯片

新平台采用代号为Kedron的Intel Pro/Wireless 4965A/G/N无线网络模块，能够支持IEEE 802.11a/b/g标准。由于英特尔并不强制厂商使用802.11n模块，所以将有可能出现采用新的芯片组和处理器却搭配上代无线模块的产品。因此，英特尔将在采用新模块的产品上增加一个“Connect with Centrino”标贴以示区别。关于Santa Rosa平台更多的信息请参考本刊2007年第14期“新品初评”栏目的相关内容。



← Intel Pro/Wireless 4965A/G/N无线网络模块

便携性最佳——宏碁TravelMate 3043WTCi

厂商名称：宏碁
产品型号：TravelMate 3043WTCi
价格：9999元
电话：010-51555577
网址：www.acer.com.cn

宏碁TravelMate 3043 WTCi是本次测试中最偏重便携性的产品之一，也是价格最高的产品，9999元的售价并不符合中低端产品的定位，倒是售价6999元的同系列的3043ENWTN更适合。这款产品的12英寸屏幕带来了仅重1.7kg的小巧机身，主色调为金属感较强的银灰色，部分位置采用了金属材质。其屏幕正面和壳体四周采用了黑色作为点缀而且都采用了类似皮革漆的外层，和金属感的主体一起，显得刚柔并济。Acer 3043WTCi设计最有特色的是其前部指示灯和接口，各项都相当明显突出而又统一。

尽管身量娇小，这款产品的配置却相当不俗：酷睿T5500目前一般在中端全尺寸笔记本中才能见到，12.1英寸宽屏幕还配有130万像素的可旋转摄像头，另外多功能读卡器、IEEE 1394、红外、蓝牙等接口和功能一应俱全，除了光驱需要外接，它各方面的功能都绝不逊色于我们评测的其他中端机型。

当然小尺寸也使得键盘较为局促，手托较小造成触摸板使用不是很舒适等，但最大的问题还在散热方面。在开机时就能明显听到全速运转的风扇声，但它并不能保证长时间运行的良好散热，键盘左右侧和触摸板会明显感到温度的上升，下表面就更为明显了。

尽管处理器相当强劲，但性能平平的GMA950显示芯片明显拖了后腿。这款产品在显示性能测试中的表现并不太好，而综合测试中也被较小的内存容量所拖累，没能充分发挥潜能。采用了和其他产品类似的4800mAh电池后，Acer 3043WTCi的续航时间相当惊人，达到了3个半小时以上。尺寸小，重量轻，强劲的CPU加上高容量电池，这些构成了Acer 3043WTCi的最基本特色，也使其更适用于移动办公用户群。



耐力超人——戴尔Inspiron 1501

厂商名称：戴尔（Dell）
产品型号：Inspiron 1501
价格：5999元
电话：800-858-0888
网址：www.dell.com.cn



戴尔加入AMD阵营后，采用了AMD处理器的不仅仅是服务器和台式机，也包括它的笔记本产品，我们收到的Inspiron 1501就采用了较高端的Turion64 X2 TL－56处理器。除配置相当抢眼的TL-56处理器外，其另外一个高配应该算是高达8500mAh的电池，可确保证采用15英寸屏幕和高频处理器的Inspiron 1501拥有高达3小时以上的运行时间。而其显示屏的质量在本次测试中也是相当突出的，色彩和亮度都让人感到眼前一亮，而且屏幕表面还拥有非常好的通透感。

Inspiron 1501的外形继承了戴尔的一贯特色，方方正正，大且厚；带金属漆的全塑外壳，从外形上看显得很普通。但这款产品却相当准确地表达了“内秀”的含义，翻开屏幕后，可看到15.4英寸的16：10镜面屏及宽大的键盘。所有按键采用了小顶部大坡度的设计，手感较好。最值得称道的是其触摸板和左右键，反应精确快速。尽管按键键程较长，实际反应却较灵敏，用起来很舒适。

由于厚度和尺寸较大，因此这款产品的侧面面积也较大，可以很轻松地接驳侧面接口。较大的内部空间带来了良好的散热效果，侧面和底部都开有较大的开口，不过启动时风扇的全力运转声也因此非常清晰地传出。尽管其运行时底部的升温很明显，但其温度集中在后部的中央部分，使用时不会给用户造成过热的感觉。

这款产品配置了Windows Vista系统，而且样品中各种说明书、附赠软件等相当不少。它带有多语种说明书，甚至包括了数页商标/设计的免责声明，充分表现出国际大厂的认真态度。在性能测试中，Inspiron 1501的成绩受到显卡的影响并不太突出，考虑其价格定位，在同档产品中具有一定的性价比优势。



相同之中有不同——笔记本电脑主要配件简介

由于受体积、功耗等方面的限制，笔记本电脑的主要配件虽然大部分由台式机发展而来，但是在接口、外形乃至性能规格等方面都有明显的变化，下面让我们一起来简单了解一下。

显示屏



相对来说，由于受到尺寸和耗电等限制，加之应用环境的不同，笔记本电脑显示屏的发展似乎远没有台式机那样火热，不过也没有停滞不前。例如目前正在逐渐成为主流的宽屏笔记本，正是为了适应用户的需求而发展起来的。相对于台式机显示器中热炒的MVA、PVA等面板，笔记本电脑屏幕并不需要较高的性能，因而较少有相关的产品。而作为越来越强调时尚化的产品，更多的笔记本电脑选择外观更炫的镜面屏来吸引用户。

早期根据笔记本电脑屏幕的性能，我们一般为将其分为XGA（1024×768）、SXGA+（1440×1050）和UXGA（1600×1200）。其中后两种分辨率一般应用在大于14英寸的笔记本电脑上，因此较为少见。而相应的，采用了16：10分辨率的产品，也就有了WXGA（1280×800）、WSXGA+（1680×1050）等模式。

电　池



使用可充电电池是笔记本电脑相对台式机的优势之一，它可以极大地方便在各种环境下笔记本电脑的使用，目前一般笔记本电脑电池使用约2～4小时。早期的笔记本电脑一般采用镍镉电池（NiCd），但这种电池具有“记忆效应”，每次充电前必须放电，使用起来很不方便，不久就被镍氢电池（NiMH）所取代。NiMH不仅“记忆效应”较小，而且每单位重量可多提供10%的电量。

目前最常用的电池是锂离子电池（Li-Ion），它也没有“记忆效应”。与NiMH相比，每单位重量可获得更多的电量，但价格也比NiMH高一些。就在一年前的低端笔记本市场中，还有一些厂商为了节约成本而使用镍氢电池的。但随着制造工艺的进步和成本的下降，今年已经很少能见到锂离子电池之外的选择了。

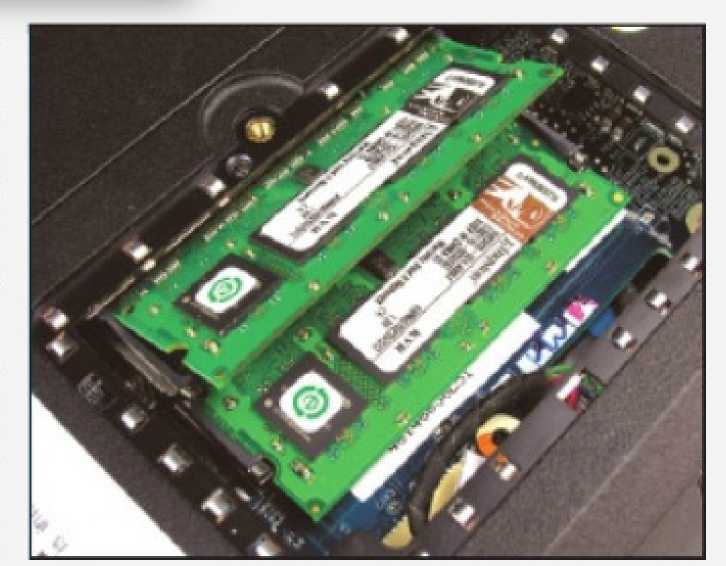
光 驱



目前笔记本配置的光驱已经基本是带有刻录功能的COMBO或者DVD刻录机，一些高端机型还安装了蓝光刻录机。COMBO可以读取DVD和CD光盘，但只能刻录CD光盘，而DVD刻录机则增加了DVD光盘刻录功能。蓝光刻录机则可支持对蓝光光盘的读取和刻录，是面向未来的海量存储技术。有一些强调移动能力的笔记本电脑体积过小，无法容纳光驱，因此使用外置式光驱，通过USB或者IEEE 1394接口连接。

由于笔记本光驱较为脆弱精密，是一个易损部件，因此在市场上也有相当多的替代品。特别是一些采用USB接口的外置光驱，不需要考虑电脑的特殊设计，可以即插即用，通用性强。与内存、硬盘等类似，目前外置轻薄型光驱的价格也已经和普通品牌外置光驱基本持平。例如COMBO产品，最低报价在490元左右，一些大厂的刻录机产品报价则在千元左右。

内　存



由于笔记本电脑采用的芯片组在规格上基本与台式机产品同步，所以内存支持也同样全面走向了DDR2时代。而随着最近一轮的内存价格调整，笔记本电脑内存在规格和价格上与同规格台式机产品已经相差无几。例如至截稿时，金士顿1GB DDR2 667，台式机和笔记本型号分别报价315元和310元。笔记本电脑内存体积更小，而且为了保证稳定性，需要拥有更好的散热能力或更低的发热量，因此颗粒质量普遍好于台式机产品。

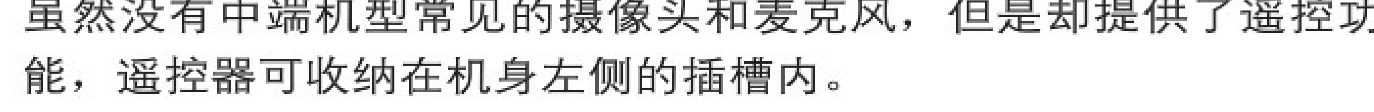
硬　盘

同样受芯片组规格的进步影响，笔记本电脑硬盘除了转速和缓存外，在接口方面也有明显改进，安装更方便，性能更好的SATA接口产品逐渐成为主流。在对性能影响更加重要的转速和缓存方面，目前低端产品也基本采用了5400r/min和8MB规格，容量则大都选择了80GB。



由于市场中零售的2.5英寸硬盘比较多，因此用户完全可以自行升级容量。尽管主流产品的价格接近台式机硬盘，但因为体积较小，因此其容量受到限制，目前主要是80～160GB的产品。随着技术的进步，继SATA接口和8MB及以上容量高缓存之后，7200r/min的产品也逐渐成为主流，例如希捷80GB 7200r/min 2.5英寸硬盘已经报出了和5400r/min产品相同的390元价格。但100GB以上的高速产品，价格还是明显贵一些，而5400r/min的120/160GB产品报价分别为530元/700元左右。





游戏强者——明基Joybook S73G

厂商名称：明基（BenQ）
产品型号：S73G–C27
价格：8500元
电话：400–888–0333
网址：www.benq.com.cn

S73G-C27作为一款主攻中端市场的产品，其设计思路与其他厂商有所区别，并不是一味重视CPU性能，而是将部分成本转移到对3D性能的提升上。Core DUO T2300E（1.66GHz）和ATI Mobility RADEON X1600（256MB独立显存）的组合，使它成为本次横评中游戏性能最突出的产品。

这款产品的外观设计比较保守，主体采用较暗的色调，紫色与黑色搭配辅以银色的边条，第一眼很难给人留下深刻印象。它采用全塑料材质外壳，轻便的同时有利于厂家控制成本。外壳的强度一般，抗摩擦性也不算太好。虽然没有中端机型常见的摄像头和麦克风，但是却提供了遥控功能，遥控器可收纳在机身左侧的插槽内。

S73G-C27采用14.1英寸WXGA镜面液晶显示屏，亮度达到200cd/m^2，水平可视角度约160度，垂直方向上也能达到120度以上。测试中屏幕表现较好，色彩鲜艳，过渡自然，响应速度较快，在一些高速画面的回放中没有明显的拖影。这款产品标配512MB DDR2内存，并且预留了扩展插槽，最高可支持2GB；拥有4个USB 2.0和1个IEEE 1394接口；考虑到视频演示等方面的需要，除了标准的VGA接口外，还设置了1个DVI接口和1个S-Video接口；另外它还拥有一个可以支持SD/MMC/MS PRO DUO的读卡器。

这款产品启动后的噪声控制尚可，不过使用过程中发热量偏大，并且主要集中在左侧掌托和触摸板的部分，长时间全负荷运行时甚至能感觉到从键盘左侧间隙中散发出的热气。对于部分用户来说，其散热设计恐怕难以令他们满意。

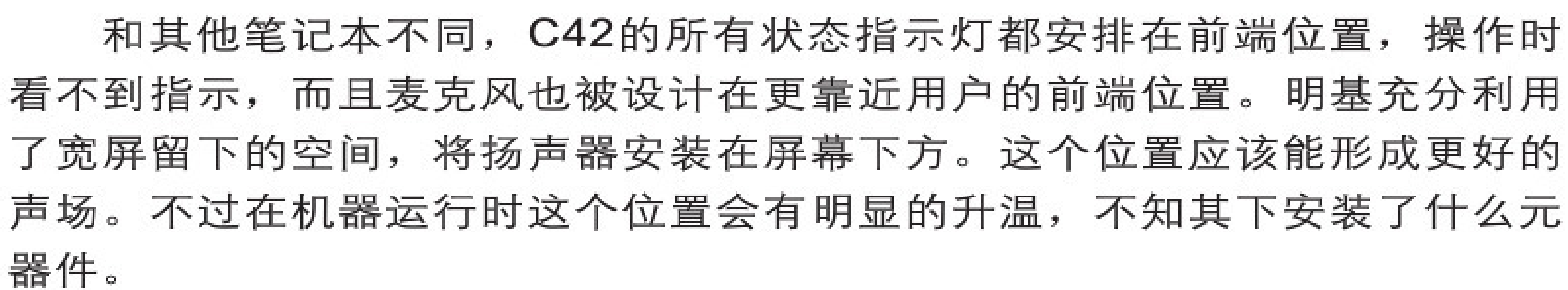
这款产品预装了Windows XP Home版，并提供了正版操作系统光盘和手册，还附赠正版杀毒软件和Skype通讯软件。另外明基还提供了多种S73G系列的专用软件，提高了产品的附加价值。不过奇怪的是送测产品的驱动光盘中只有一份驱动程序文件名列表，用户需要前往明基网站自行下载驱动程序，多少让人感觉有些不便。







HDTV也移动——明基Joybook C42



厂商名称：明基
产品型号：C42–101
价格：6100元
电话：400–888–0333
网址：www.benq.com.cn

明基Joybook C42尽管外表普通，但却内藏玄机。VN896作为VIA最新的芯片组，除了拥有更高的前端总线和内存频率外，最重要的是其内置的显示核心从VX700的VIA UniChrome Pro升级到VIA Chrome9 HC IGP图形核心，显示核心频率已高达200MHz，支持DirectX 9.0+SM 2.0；内置了MPEG-2解码器，支持HDTV，因此在视频处理方面更加出色。

C42采用了较为常见的银灰色顶盖和黑色机体的搭配，加上有棱有角的外形，使其与先前活泼的明基设计风格有明显区别，不过却显得比较坚固。尽管机体的侧面尺寸并不算小，但接口设计却并不是很合理；它是少有的未设置读卡器的产品，而且接口仍然显得有些局促。C42的触摸板位置很特殊，明显偏向左侧，不知道其目的是扩大右手的活动空间，还是为了和字母主键盘的中央对齐。

和其他笔记本不同，C42的所有状态指示灯都安排在前端位置，操作时看不到指示，而且麦克风也被设计在更靠近用户的前端位置。明基充分利用了宽屏留下的空间，将扬声器安装在屏幕下方。这个位置应该能形成更好的声场。不过在机器运行时这个位置会有明显的升温，不知其下安装了什么元器件。

也许是采用了较为高端的T5500处理器，这款产品的发热量并不算小，而且会造成机体一些部位的温度明显升高。更让人不快的是，使用时用户会一直紧密接触的触摸板右侧位置，温升尤其明显。

在实际测试中，支持DX9的Chrome9的3D性能并没有想象中的好，甚至还不如GMA950。另外也许是受到芯片组的影响，在密集运算方面，T5500的成绩比采用同样处理器的产品低了不少，这款产品的芯片组可能是问题的根源。





笔记本电脑验机指南

虽然笔记本电脑的价格越来越便宜，不过对于普通消费者来说，仍旧价格不菲。在购机之前，少不得要经过长时间的调查研究，但真正购买到的，又怎么才能确定是心仪已久的产品呢？让我们一起来检查一下吧。

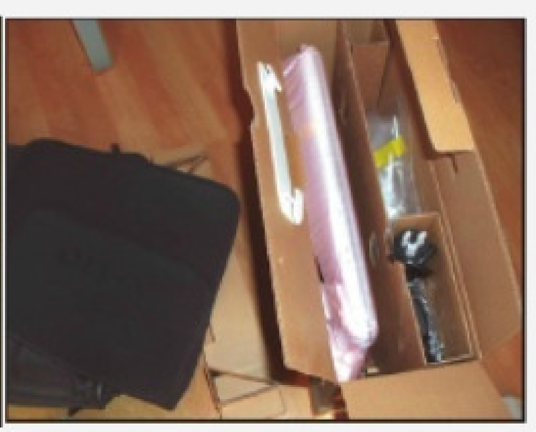
检查外包装

在产品拿到面前时，我们首先看到的就是包装的外观。通常在包装箱上会有一张易碎贴纸，一旦被开封，这张贴纸就基本不可能复原，因此检查它是否完整和正确是确定产品是否新货的关键之一。

但是有些商家会有特殊的方式开启标签，或者干脆告诉用户为了验机而开启过包装，那么就需要打开包装检查笔记本来确定是否是新货。当然，由于笔记本电脑集成度高，个别配件出现问题的情况也是有的，因此即使确认包装完整，也最好进行开箱验货。




包装箱封口用的贴纸


当场开箱验货很重要

注意产品外观


螺丝等部位要仔细检查

在打开包装后，同样需要首先关注产品外观，但这里应该包括产品的内部包装以及附件和其包装。在它们上面通常也有一些易碎标签，可以确认它们是否曾被取出过。笔记本的外壳接缝或螺丝处一般有原厂贴纸封住，防止随意开启或更换配件。但目前随着标准配件的流行，很多用户会要求升级或更换一些配件，最好让商家在取来新货后当面进行。如果怀疑产品曾被取出过，则应该检查散热器口、外接接口、屏幕较难清理的角落等，根据它们是否有积尘或磨损，即可判断是否曾被使用过。如果发现较明显的使用痕迹，则可能是返修货或展示品。

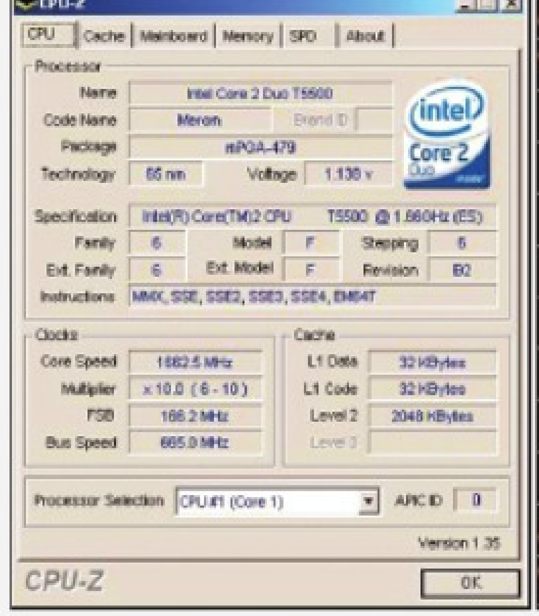

电吹风吹开封条虽然不是什么新招术，但却是多年来偷梁换柱的常用手段

由于受热之后的贴纸会暂时失去粘性而脱落，因此许多商家使用电吹风的热风档对各种贴纸加热，以便打开外包装或者产品外壳偷梁换柱。对于这种伎俩，在打开包装前一定要仔细观察贴纸的状况。通常被吹的贴纸粘性会下降，比较容易剥落，而不会破坏包装表面；另外贴纸的胶面在被揭下后很容易沾染灰尘或者指纹。如果发现以上情况，基本可以确定产品曾被人做过手脚。

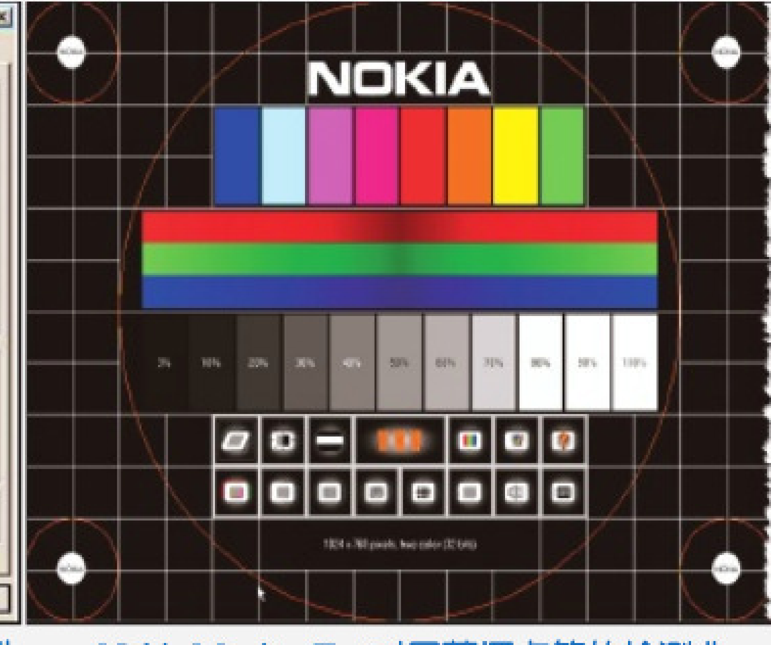
测试软件随身带

如果有条件进行软件验机，用户可以通过Intel的处理器检测程序辨识处理器ID，或者CPU-Z进行处理器和内存等判别。而后者还可以判断内存安装情况，芯片组情况等，是更加全面的测试程序。至于硬盘的转速和容量、缓存、光驱的类型等，则可以直接用“系统”→“设备管理器”观看，根据其型号判断。

如果顾虑屏幕坏点，用户可以使用Nokia Monitor Test、Displaymate等软件进行测试。它们都自带全黑全白及3色纯色图案，方便用户检查亮点、暗点以及色点。



CPU-Z等测试软件可以帮助识别硬件型号



Nokia Monitor Test对屏幕坏点等的检测非常有用

附件、赠品要点齐

由于笔记本集成了一台电脑系统的全部功能，因此理论上讲也应该配有所有配件的相应附件和赠品。例如针对主板的一些工具，针对显卡的视频播放器甚至游戏和各种视频连线，针对刻录光驱的刻录软件和播放软件等。一般会随机带有一张完整的附件清单，可以根据它逐项检查。

另外，由于目前竞争激烈，很多厂商的产品都在进行各种优惠活动，从折扣到赠品各不相同，而扣留赠品和隐瞒折扣更是奸商的常用伎俩。用户可以根据自己的购买意向，将这些活动先了然于胸，再去购买。当然，最好的办法是直接记下这些产品的相应厂商服务电话，当场拨打电话进行咨询。


对于商家承诺的各种保修条款等一定要在发票上注明

质保条件要注明

由于目前很多电脑厂商提供了联保服务，因此我们完全不需要理会商家所说的XX天包换、XX天保修的承诺。为了保险起见，索要发票是更安全的做法。而且发票上要有明确的型号和购买日期，免得维修时根据出厂日期判断保质时间而造成消费者自身的损失。当然，如果有条件的话，及时到厂商网站进行注册也是不错的选择。

附件、赠品一定要仔细查点

参测产品配置概览

厂商		华硕	华硕	联想	三星	宏碁	戴尔	明基	明基
型号		F5R（X50R）	A8TC （A8HT56）	旭日410M T2060	R20 K004	TravelMate 3043WTCi	Inspiron 1501	S73G-C27	C42-101
价格		4800元	7999元	5999元	6500元	9999元	5999元	8500元	6100元
CPU		Intel Celeron M 440（1.86GHz）	AMD Turion64 X2 TL-56（1.8GHz）	Intel Core DUO T2060（1.6GHz）	Intel Core DUO T2250（1.73GHz）	Intel Core2 DUO T5500（1.66GHz）	AMD Turion64 X2 TL-56（1.8GHz）	Intel Core DUO T2300E（1.66GHz）	Intel Core2 DUO T5500（1.66GHz）
内存		512MB DDR2 533(256MB×2)	1GB DDR2 667（实际运行频率600MHz）	512MB DDR2 533	512MB DDR2 667	512MB DDR2 667	1GB DDR2 533	512MB DDR2	512MB DDR2 533
硬盘		日立80GB 5400r/min 8MB	希捷 120GB 5400r/min 8MB	日立80GB 5400r/min 8MB	日立80GB 5400r/min 8MB	日立80GB 5400r/min 8MB	富士通80GB 5400r/min 8MB(与网站标称不符)	日立80GB 5400r/min 8MB	日立80GB 5400r/min 8MB
显卡		ATI Mobility RADEON Xpress 1100	NVIDIA GeForce Go 7300	Intel GMA950	ATI Mobility RADEON Xpress 1250	Intel GMA950	ATI Mobility RADEON Xpress 1150	ATI Mobility RADEON X1600（256MB）	VIA Chrome9 HCTM DX9 IGP
光驱		Combo	DVD-RAM	Combo	Combo	Combo	DVD刻录机	Combo	Combo
软驱		×	×	×	×	×	×	×	×
液晶屏		15.1英寸 WXGA	14.1英寸 WXGA	14.1英寸 XGA	14.1英寸 WXGA	12.1英寸 WXGA	15.4英寸 WXGA	14.1英寸 WXGA	14.1英寸 WXGA
接口数量/可扩展性	Modem	√	√	√	√	√	√	√	√
	LAN	√	√	√	√	√	√	√	√
	USB	4	5	4	3	3	4	4	4
	音频输出	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风	耳机/麦克风
	串口	×	×	×	×	×	×	×	×
	并口	×	×	×	×	×	×	×	×
	红外线	×	√	×	×	√	X	×	×
	无线组件	×	802.11b/g	Intel Pro/Wireless 802.11a/b/g	×	Intel Pro/Wireless 802.11a/b/g	Intel PRO/Wireless Lan 2100（以及 802.11b/g）	Intel Pro/Wireless 802.11a/b/g	蓝牙
	IEEE 1394	×	1	1	×	1	1	1	×
	S-Video	×	√	1	×	×	×	√	×
	VGA	√	√	√	1	√	√	√	√
	DVI	×	√	×	×	×	×	√	
	存储卡支持	MMC/SD/MS	MMC/SD/MS	MMC/SD/MS	MMC/SD/MS	MMC/SD/MS	×	MMC/SD/MS	×
	PC Card	√	√	√	√	√	√	√	√
内置麦克风		√	√	√	×	√	X	√	√
内置摄像头		×	√	X	×	√	X	×	×
防盗锁槽		√	√	√	√	√	X	√	√
不开机播放音乐		×	×	×	×	×	X	√	×
电池		锂电 4400mAh	锂电 4800mAh	锂电 4800mAh	锂电 2600mAh	锂电 2000mAh/4800mAh	锂电 8500mAh	锂电 4700mAh	锂电 4800mAh
尺寸（长X宽X高）		365mm×264mm×35.5mm	335mm×245mm×34.8mm	314mm×258mm×33mm	340.4mm×259.6mm×38.7mm	297.5mm×210mm×33.1mm	355.6mm×265.4mm×36.6mm	338mm×248.6mm×23mm	334.8mm×247mm×26.2mm
重量（kg）		2.8	2.4	2.4	2.4	1.7（不含光驱）	2.9	2.3	2.3

笔记本电脑售后服务调查

对于绝大多数用户而言，电话仍然是最直接、最方便的售后服务方式，因此我们的调查也以热线电话为主。除了宏碁（只提供7个大城市的直线服务电话）之外，所有的参测厂商都提供了免费服务电话，并且大部分厂商都为未开通800或400电话地区的用户提供了直线服务电话，根据厂商总部所在地不同而有所区别（如明基提供的是苏州地区的号码）。虽然直线服务电话可能需要支付不菲的长途通话费用，但也不失为一种应急方案。

在我们的调查中，大部分厂商的服务热线都能提供周一至周五每天10小时左右的服务时间，个别厂商的服务时间还会更长（如三星提供周一至周五8:00～22:00，周末8:00～18:00的人工服务）。从人工服务的质量来看，参测厂家都达到了令人满意的水平，电话接通率较高，服务态度和质量都很不错，即使个别难以回答的问题也能经过较快的查询给出正确答案。不过部分服务人员带有明显的地方口音，普通话还不够标准。

需要特别说明的是，考虑到服务人员的实际情况，一般在上午10：00~12：00和下午1：00~4：00之间的接通率最高。上午刚刚上班以及中午就餐休息时间的接通率会有明显下降，并且个别服务人员的耐心也会受到影响。

其他服务方面，各厂商都提供了E-mail或者通过网站实时为用户解决问题的服务。本次调查中E-mail的回复率和速度明显提高，大部分都能在一天之内回复。不过还是有个别回复未能明确提出针对性的解决方案，而是纠缠于一些常识性错误的层面，我们希望这只是个别服务人员的水平差异造成的。另外各厂商都提供了与工程师实时交流的平台，处理问题的准确率较高，只是用户有时需要一定时间在线等待。总体来看，笔记本电脑的售后服务情况比较理想。

参测产品测试成绩表（注：橙色部分为项目最高分）

厂商		华硕	华硕	联想	三星	宏碁	戴尔	明基	明基
型号		F5R（X50R）	A8Tc A8HTc56	旭日410M T2060	NP-R20－K004	TravelMate 3043WTCi	Inspiron 1501	S73G-C27	C42-101
配置与功能（分值：10分，权重：0.9）		6.7	9	6.9	6.6	8.15	8.35	9.1	6.8
外观及制作工艺（10分，权重：0.6）		7	8.3	8.5	9	9	8.1	8	7.5
性能（分值：10分，权重：1.8）	MobileMark 2005（电池时间/性能）	117分钟/229	110分钟/238	217分钟/193	98分钟/203	211分钟/236	275分钟/215	188分钟/158	147分钟/223
	PCMark 05	2214	3381	2441	3153	3119	2815	3584	2522
	3DMark 05	572	1387	360	1009	465	500	3350	309
	DOOM3（fps）	22.5	61	7.01	13.2	10.4	6.1	30.2	6.8
	Half-Life2（fps）	17.67	34.16	8.6	22.22	10.36	17.57	82.7	2.47
	性能分值	5	7.9	5.1	7	6.5	6	9.9	5.3
易用性及移动能力（分值：10分，权重：1.2）		7	7.9	7.5	8	9.5	7.2	7.8	7.4
操作系统与附加软件（分值：10分，权重：0.6）		7	8.5	9	8.5	8.5	7	8	6
技术支持和售后服务（分值：10分，权重：0.9）		8.5	8.5	8.8	9	7	8	8.5	8.5
总　　分		6.6	8.3	7.1	7.8	7.9	7.2	8.8	6.7

经过细致的对比和谨慎地权衡，我们最终决定将本次横评的奖项授予以下产品：

编辑选择奖——华硕A8TC



华硕A8TC在本次横评中表现良好，AMD Turion64 X2 TL-56处理器和NVIDIA Geforce Go7300显卡的组合取得了良好的性能平衡，512MB DDR2 667内存与120GB大容量硬盘也可以满足绝大部分用户的需求。这款产品的大部分测试成绩均处于本次横评的前列，外观设计与制造工艺较好，充分展现了华硕在产品设计方面的成熟，以及对均衡性的掌控。

最佳性价比奖——联想旭日410M



旭日410M T2060同样是一款表现均衡的产品，采用标准的迅驰平台，支持802.11a/b/g无线网络，拥有包括S-Video在内的所有常用端口，硬件配置中规中矩，外观设计以及处理工艺甚至要比许多同档产品好，最值得称道的是其在最大性能模式下超过3个半小时的续航时间，对于追求性价比的用户而言，这款产品是个不错的选择。

写在最后

通过本次横评，我们可以发现在移动应用领域，传统的厂商依旧保持着自己的强势地位，在移动版CPU方面，采用Intel移动版CPU的产品占到了本次横向评测3/4，而在性能上即使相对低端的Intel Celeron M 440（1.86GHz）也不比对手的主流产品差；在显示核心方面，采用ATI芯片的产品占了总数的一半，在迅驰平台战略的帮助下，Intel芯片占据了另外的1/4。但是综合来看，Intel与ATI的领先地位都受到来自竞争对手的有力挑战，获得编辑选择奖的华硕A8TC充分体现了挑战者在中低端市场的竞争力，而华硕A8TC与明基S73G的对比则恰好体现了双方阵营的微妙关系——均衡表现与优异性能之争。

细心一点就会发现，由于目前中低端市场中主要以2006年的产品和技术为主，在这场争夺的背后恰恰是当时AMD+NVIDIA与Intel+ATI的竞争格局。而今天距AMD收购ATI已经超过1年，经过初步的调整和融合，“AA组合”对业界的影响已经开始显现，其CPU与GPU融合设计的产品也许将在未来1～2年内出现在我们眼前，必将对笔记本电脑的设计、制造、应用和市场格局产生巨大的影响。也许在本刊今后的笔记本电脑横向评测中，我们将看到全新的局面。P



头牌新闻

Adobe Creative Suite 3中文版发布

■ 本刊记者 壹分

2007年7月10日，Adobe公司在北京电影学院隆重举行了Adobe Creative Suite 3中文版用户大会，这是Adobe公司创立25年来最大的一次软件发布。新产品第一次将Adobe和Macromedia的大部分知名产品结合在一起，整合之后整体命名为Adobe Creative Suite 3。这也是Macromedia并入Adobe之后其原产品的新版首次亮相。

Adobe Creative Suite 3共6个针对不同用户群的版本，包括针对平面设计的Design Premium和Design Standard，针对Web设计和开发的Web Premium和Web Standard，为视频专业人士提供的后期制作解决方案Production Premium，以及将所有12个部件集成的Adobe Creative Suite Master Collection。新版本最大的特点是各部件之间完美的结合。例如在Photoshop中制作的PSD文件，可以直接在Flash中进行简单的修改编辑，而且Photoshop对此文件的任何修改都能反映到Flash中，便于小组协同合作。Adobe表示，希望设计师能将更多的精力用在创意设计而不是软件的操作上，因此新版对很多操作实现了简化，同时对各部件支持的数据格式等进行了扩充，使得相互的资源交换变得轻松。

Adobe Creative Suite 3支持Microsoft Windows XP和Windows Vista系统，同时大部分产品也可以应用于PowerPC和基于Intel的苹果机上。



Adobe亚太区副总裁Julian Quinn在会上介绍Adobe最新的产品



硬件店

英特尔酷睿2移动至尊版技术登陆中国

■ 本刊记者 冰河

2007年7月12日，在上海举办的第五届ChinaJoy展会上，英特尔展示了其最新的酷睿2移动处理器至尊版技术，这也是这一最新技术首次亮相中国。作为展会的独家芯片支持商，英特尔提供了100台酷睿2四核处理器QX6700至尊版台式机和400台酷睿2双核处理器E4300台式机。但展会上最受瞩目的，还是英特尔将在第三季度推出的酷睿2至尊版移动处理器芯片。作为首次在中国亮相的首款应用于移动平台的至尊版处理器，具有800MHz前端总线，4MB共享2级缓存，并为了更灵活的平台应用而取消了超频限制，是目前英特尔所推出的性能最高的移动处理器芯片。另外，移动至尊版处理器的移动热设计功耗仅为44W，具有先进的功耗管理特性以节省能源，并允许系统适当调节以达到最佳运算效果。在亮相中国以前，移动至尊版处理器仅仅在2006年11月于美国首次披露技术进展时进行过一次展出，此次在中国是其首次全面公开。在7月11日的CEO峰会当天，英特尔中国区销售与市场副总经理Chris Thomas亮相，并就英特尔对游戏产业的合作和正面推动进行了演讲。

Chris Thomas表示，英特尔是全方位多层次地从技术和产品方面去展开了对游戏产业的支持。他特别强调了展会上配备了4核QX6700处理器的台式机，认为大家有机会都应该去感受一下4核所带来的无与伦比的游戏感受。对于首次亮相中国的移动至尊版处理器，Chris Thomas认为该处理器推出之后，能够更好地帮助用户去实现随时随地的终极游戏性能。他也同时表示，英特尔目前桌面产品已经非常丰富而且完善，英特尔并无意将这款产品用于台式机。不过本刊记者认为，受限于中国市场的客观消费能力，移动至尊版处理器在笔记本市场更多的只是一种品牌象征的意义。但对于庞大的中国网吧市场则有不小的诱惑力，毕竟这款顶级的处理器在性能上丝毫不逊色于任何英特尔主流的台式机产品，并且其44W的功耗相比目前英特尔桌面系列处理器最低65W左右的功耗而言更低，无疑更加适合网吧市场。此外，这款产品放弃了锁频限制，未来不少厂商可以在MoDT平台上各显神通，以超频作为卖点，对于一向热衷于性价比，习惯自己动手DIY的核心消费用户群体来说，也具有非常强的吸引力。



英特尔中国区销售与市场副总经理Chris Thomas在发布会上

漫步者再度获奖

2007年6月28日，由中国电子信息产业发展研究院等机构主办的“谁是2007数字生活的娱乐之星”评选活动揭晓。从综合投票结果来看，漫步者音箱获得了66.2%的优势投票率，并分获“读者首选”和“编辑选择”两项大奖。获奖的C2音箱采用漫步者全新设计的独立外置功放系统。为了确保音质，C2采用了全木质结构，增强了音质；芯片则采用了ST公司TDA7379，同样使音质获得了强有力的保证。该系统还配有红外遥控器，作用距离8米。

明基电脑解读新世代消费



2007年7月16日，明基电脑在北京召开媒体沟通会，向外界阐释了近期明基电脑在产品线设计和发展上的一些思路以及获得的成果。明基在现场展示了Joyhub电脑系列“江南”“雅典”“NASA”“慕尼黑”4款产品，分别定位于青春、品味、科技、进取4种不同人生态度趋向的消费人群。由于电脑硬件制造技术的发展和成熟，目前个人PC市场上的产品在品质和价格上已经陷入了同质化竞争，如何彰显产品个性，适应消费者越来越独特、越来越超于品质之外的市场需求，成为诸多电脑厂商争夺未来市场领导地位的关键因素。明基正是看到了这种发展趋势，才于近年坚持“个性设计”的电脑竞争战略，成功打造出独有的产品风格。目前，“江南”“雅典”“NASA”“慕尼黑”4款产品已经成为市场上最为成功的产品线。

三星2032GW进军中国市场



三星显示器近日正式向中国大陆市场推出了三星“黑钻”系列的最新产品2032GW 20英寸宽屏显示器。新产品采用窄边框外形设计，高亮全黑钢琴漆机身，背部采用了独特的内凹式散热设计可防尘、防水。而显示器最关键的部件——黑钻屏的水平/垂直可视角度达170°/170°，超宽广的可视范围不留死角。此外，2032GW还拥有1680×1050的高分辨率，16：10的宽屏比例，2ms的极速灰阶响应时间，3000：1的超高动态对比度和300nits的亮度，同时拥有DVI和D-sub双接口，可以满足用户多方面的视频传输需求。

市场参考价：2399元。

XFX（讯景）携GF8系显卡和主板狂掀暑促热潮

从2007年7月15日起至10月7日止，XFX（讯景）将在全国范围内开展为期近3个月的“礼重情义更重”暑期促销活动，让利于广大消费者，回报大众的厚爱：一、送礼活动：1.购买讯景8800Ultra、8800GTX、8800GTS、8600GTS显卡、nForce 680i SLI主板，赠送价值398元的Emilio Valentino男式小挎包或X-ZONE时尚防水手表；2.购买讯景8600GT显卡、nForce 680i LT SLI，赠送价值108元的韩国原装777修容套装；3.购买讯景8500GT、8400GS显卡、nForce 650i Ultra主板，赠送价值15.8元的闪亮滴眼露。二、降价活动：1.讯景8600GTS完美版：原价1699元，现价1599元，下调100元；2.讯景8600GT火星版：原价1499元，现价1299元，下调200元；3.讯景8600GT黑金版：原价1299元，现价1099元，下调200元；4.讯景8500GT 256M DDR3：原价899元，现价799元，下调100元；5.讯景8500GT小牛版：原价799元，现价699元，下调100元。

华硕散热器强化整体散热

2007年6月28日，“2007年华硕散热器技术与策略沟通会”在京召开。华硕电脑中国业务群散热器产品线产品总监高勇发布了华硕两款重量级散热器新品——Arctic Square（极地冰城）和Triton 70（海神70）。借此机会，高勇向业界正式阐述了华硕散热器产品线2007年的市场策略和产品推出计划，并重点介绍了“华硕整体散热解决方案”。据介绍，Arctic Square与Triton 70是华硕公司全新研发的全平台风冷散热器，其中Arctic Square更可支持最新4核心CPU。散热器热管加风冷的设计可有效降低CPU与北桥芯片的温度，另外Vapo磁浮气冷轴承的引入，可抑制噪声，使两款新品散热器拥有22～25dB的静音效果。高勇还透露，接下来华硕还将围绕今年的市场战略布局产品，适合不同消费层次用户使用的海神系列产品都将陆续发布。比如Triton 75和Triton 77（拥有更高的性价比），力图让每个层次的消费者都有机会提升自己的生活质量。

明基光盘2元发售 炎炎夏日送清凉

国内光存储品牌明基近日推出夏季促销活动——16×DVD光盘2元限量发售特惠活动（限量100万片，活动解释权归明基所有）。即日起，你可以2元/片的超低价格，体验一流品牌光盘迅捷顺畅的刻录过程和先进全面的资料保鲜技术。目前市场上的品牌16× DVD光盘普遍售价在2.4～3.0元/片之间，而性能指标渐趋滞后的8×品牌DVD光盘售价仍然徘徊在2.0元/片左右。明基环保装系列DVD光盘可刻录的数据容量为4.7G，120分钟；支持1～16× DVD刻录，DVD±RW刻录等多种模式；拥有PicFectTM影像传真技术；以AZO染料作为记录层的主要原料，配合光学特性良好的透明基板，将PI值控制在仅相当于世界DVD论坛组织所规定标准值的一半范围以内。



北通夏季送礼



北通从7月8日至8月20日开展历时40天的优惠活动。在任意一处北通经销点参与活动，购买北通指定产品：北通瞬风168、北通方向盘130、北通战戟、北通战弩、北通幻影318、北通神鹰的玩家，均有机会获得“三重大礼”。活动期间，购买以上指定产品，即获赠电子版“游戏宝典”。同时，购买瞬风方向盘、北通方向盘130，均可获赠北通时尚运动水壶；购买北通战戟、北通神鹰、北通战弩、北通幻影318的玩家，则可获赠北通纪念版手机链。此外，凡购买北通指定产品的消费者都有机会获得“北通感恩惊喜大奖”——WII主机套餐、PSP掌机套餐等奖品。

爱国者发布g-safe重力感应存储保护技术和新款GPS



2007年7月11日，华旗资讯数码科技公司在其北京总部召开了“爱国者g-safe重力感应存储保护技术”发布会，推出拥有自主专利权的“g-safe”专利技术。华旗总裁冯军以及来自国家电子计算机质量监督检验中心、北京元中知识产权代理机构、移动存储器标准工作组的代表和爱国者存储王事业部的相关人员参加了会议。g-safe专利技术是一套精密的保护装置，包括感应器、处理器和控制器3个部分。感应器负责侦测存储器的状态，计算存储器的重力加速度值；处理器则对加速度值是否超出安全范围进行判断；控制器则负责控制将磁头锁定或者释放出安全停泊区。一旦感应器侦测并经处理器判断当前的重力加速度超过安全

值时，控制器就会通过硬件控制磁头停止读写工作并快速归位，锁定在专有的磁头停泊区。这一系列动作会在200毫秒内完成。当感应装置探测到加速度值恢复到正常范围后，产品才会恢复工作。7月13日爱国者又宣布推出GPS新品P370 PLUS，具有信号增强接收模块，采用领先的TURBO RF技术及SR运算程序，保证正常环境下一分钟内搜索到卫星信号。同时该产品整合国内最完整的导航地图数据、百万公里路网数据，地图数据精确到村。全境式导航地图，配置全国路网图和本区域全境详图，用户也可自行添加更多POI点。



软件圈

诺顿360中文版亮相中国市场



著名安全软件供应商赛门铁克公司于2007年7月6日宣布，全新的诺顿360安全特警中文版在中国大陆正式上市。诺顿360中文版为全方位的产品，结合了赛门铁克经市场验证的防病毒、反间谍软件、防火墙、入侵检测、防网络钓鱼、备份及性能优化等技术，专门为消费者设计了全方位all-in-one信息安全服务，不仅能使计算机及存储在机内的数据不受网络威胁、各式风险甚至是数据丢失的损害，同时，它也妥善地为消费者保护数字音乐或是照片等珍贵资料。其简易的操作，更将消费者对网络安全等复杂的问题挪开。此外，诺顿360还能诊断并修复常见的计算机故障，使计算机性能和运行速度达到最优化。可同时授权安装于3台PC。

市场参考价：799元。



网络帮

趋势科技网关安全设备IGSA升级至1.5版本

趋势科技日前宣布将增强其领先的安全内容管理设备，即适用于中型机构的Trend Micro InterScan网关安全设备IGSA。新的IGSA 1.5安全设备包括了向网络、电子邮件信誉和URL过滤提供宿主服务的动态安全平台，性能优化网关设备平台以及用户自动清除桌面计算机中恶意软件或间谍软件的桌面清除服务3个领域。IGSA是一款易于安装、维护并且没有隐形成本的内容安全设备，在桌面、网关处拦截互联网威胁的多层解决方案，将有助于确保机构的高效网络安全。新升级的IGSA 1.5版本提供了针对互联网网关安全的附加层，除了综合防病毒、防间谍软件、防垃圾邮件、内容过滤、URL过滤以及反傀儡虫等功能之外，还增加了网络信誉技术的增强型安全技术。“通过使用户关注业务环境以及结合在线威胁研究，趋势科技将致力于向用户提供可以信赖的安全解决方案。”趋势科技高级产品顾问谷荆州先生介绍说，“趋势科技InterScan网关安全设备IGSA 1.5，在提供真正的动态安全平台而又不增加用户隐形成本的前提下实现中型用户的安全。通过开发灵活的内容安全解决方案，趋势科技将随着用户业务的不断增长提供持续保护。”



记者言

■ 本刊记者 生铁

彼得·摩尔，一路走好



就在一周前，在洛杉矶圣莫尼卡Loews酒店临海的套间里，我们还问起彼得·摩尔（Peter Moore）如何看待微软娱乐产品事业部的总裁Robert J.Bach先生刚刚出售了自己手中微软的股份一事。

彼得·摩尔坐在椅子上，面向记者很简单地说：“微软不会对任何一个员工的个人行为作出评价。”真想知道他当时在想什么，他那时显然去意已定。

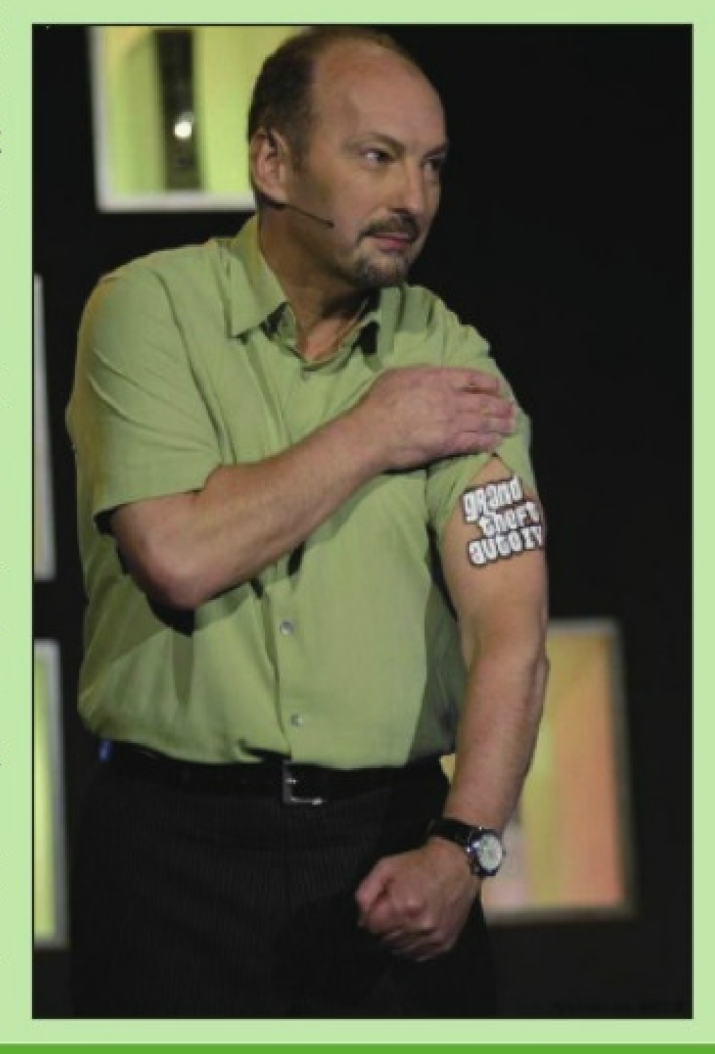
在一周后，他离开微软，投入EA Sports的消息在全世界流传开。

自从我第一次见到这个操着英国腔的男人，我就对他产生了好感。在2006年的E3发布会上，他在众目睽睽之下脱掉外套，露出胳臂上游戏GTA的纹身。而在今年圣莫尼卡中学的微软发布会舞台上，他又跳出来操起Xbox 360的外设——游戏ROCK BAND的电吉他，和歌手们大唱摇滚乐。

彼得·摩尔在微软公司担任娱乐产品事业部互动娱乐事业的副总裁，除负责领导Xbox以及Games for Windows两大项目外，他的部门还负责微软游戏工作室（Microsoft Game Studios）的游戏业务发展以及与第三方的游戏出版商和开发商的合作关系。摩尔毕业于英国Keele大学，在他的职业早期，担任过法国运动服装公司Patrick USA在美国分部的总裁，管理公司从市场管理，销售，财政到配置的全部运作。之后他又任职于锐步国际有限公司，担任市场部高级副总裁领导450位下属并负责全球预算。在加入微软之前，摩尔是美国世嘉公司的总裁及首席运营官，负责运营世嘉在北美的视频游戏业务，并在公司的策略转型中扮演了非常关键角色。在任期间，负责全部的市场活动，包括SEGA Dreamcast的发布。

2003年1月，他加盟微软公司。在两年内他建立了产业合作联盟，联手产业巨头史克威尔艾尼克斯以及包括坂口博信、冈本吉起以及水口哲也在内的具有传奇色彩的研发商，促成了著名的出版公司EA与Xbox Live全球视频游戏的在线服务的合作。可以说他是一个不折不扣的市场专家。

现在彼得·摩尔离开微软，轮到记者问他的同事Robert J. Bach如何看待这件事了。Bach先生回答说，摩尔只是为了全家迁回加州生活才作出这一决定。另一个决定性的原因是EA一直在为EA Sport这一部门寻找合适的负责人，而最后的结果是说动了摩尔。Bach还强调，摩尔的离去与Xbox 360因设计问题而被迫延长主机保修期的问题无关。



而微软Xbox 360的竞争对手索尼方面则很快对这个消息作出了回应。索尼娱乐美国分部的总裁兼CEO Jack Tretton发布声明说：“……我们相信将会和彼得·摩尔领导下的EA Sports继续这种良好的合作关系。”



超级跑跑联赛晋级终极PK即将展开

参加终级大赛活动的30名代表是通过7月18日~8月8日城市选拔比赛，选出10个城市中总积分前100名的城市代表候选，再从8月9日起，组织该100名城市选手进入各地区主题网吧现场竞技突围城市代表,最终决出各城市前3名选手晋级参与超级跑跑城市联赛终极抢跑日的比赛。









城市联赛选拔，级级都挑战！

在联赛选拔期间，玩家通过在活动网页上的报名，选择自己代表的城市（共10个城市：广州、深圳、东莞、珠海、中山、肇庆、佛山、顺德、湛江、江门），在线下比赛前，将按城市积分顺序给予该城市名下所有玩家虚拟奖励。通过游戏经验值的积分选拔出总积分前100名玩家进入各地区主题网吧现场竞技，争夺城市代表进行出赛。总积分前100名的城市代表候选，自8月9日起，组织该100名城市选手进入各地区主题网吧现场竞技突围城市代表，最终决出前3名选手晋级参与超级跑跑城市联赛终极抢跑日的比赛。

晋级城市前3名的选手即可获取定值现金奖励：冠军500元、亚军400元、季军300元。

夺命狂奔，险象环生！

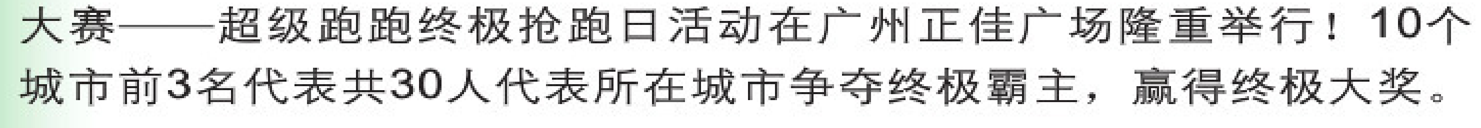
1. 30人大逃杀的夺命狂奔，惊险刺激。休闲网游中超强悍的30人“同房”比赛模式，豪华阵容，让你足够爽歪歪！

2. 竞速网游中首创的接力模式。完美体现了体育精神，也为即将来到的奥运热热身！

3. 休闲公园，比赛中也见娱乐精神。跑累了就来泡泡MM、谈谈情吧，给些狂奔的动力和激情，美了吧？

4. 在不同的地图里，寻找你想要的童话故事。一路紧张刺激PK的同时，让你重拾被遗忘的童心。

8月25日，广东10城市终极大赛——超级跑跑终极抢跑日活动在广州正佳广场隆重举行！10个城市前3名代表共30人代表所在城市争夺终极霸主，赢得终极大奖。





此次活动除个人赛外，还将在现场安排团体赛，按照个人、团体得奖的情况最终决出城市冠亚季军。同时，更为媒体朋友设置了媒体赛专区。比赛形式多样，满足各类玩家的喜好，现场将热闹非凡。

大奖拿不断，拿到你手软！

活动现场除台上紧张刺激的PK外，台下亦有丰富多彩的节目：为各城市的选手现场打气助威的啦啦队比拼；为跑跑游戏创作的游戏舞蹈设计大赛；专业Cosplay团体的现场演艺及互动游戏令到场试玩的朋友亲身感受到游戏的乐趣，同时参与的朋友还有机会获得纪念小礼品一份哦。

个人赛、接力赛、生存赛、媒体赛全部有惊喜大奖等你拿！奖品从价值5000元、3000元到2000元不等的数码产品或时尚产品，奖品足够炫，就怕你不拿。此外，城市冠军奖品价值为让你惊爆的30 000元神秘大奖哦！





《仙剑奇侠传四》将拯救单机游戏市场?
——访北京寰宇之星副总经理傅思建

■ 本刊记者 北四环组

“仙剑奇侠传”，一款记录了太多玩家成长与美好记忆的游戏，在经历了二代和三代及问情篇之后，玩家的漫长等待终于将在这个夏季有所慰藉。由上海软星历时2年研发完成并由北京寰宇之星代理发售的《仙剑奇侠传四》（以下简称“仙四”），在2007年8月1日与玩家正式见面。在游戏发售之际，本刊记者采访了北京寰宇之星副总经理傅思建（以下简称傅）。



寰宇之星副总经理傅思建

大众软件：从宣传和玩家的反响来看，本次“仙四”的发售受到了各方的关注。在单机游戏市场相对萧条的情况下，您对于“仙四”成功发售的信心何在？

傅：“仙剑奇侠传”是中文游戏中最知名的品牌，此次新一代产品的发售，将为单机游戏市场带来生机。“仙剑”系列游戏的特点是以“情感”为主打，这对于年轻的玩家来说更具吸引力。“仙四”在美术、音乐方面有明显的进步，这与上海软星严谨、负责的开发态度是密切相关的，玩家的热情关注也远超出了我们的想象。如本次的游戏限量版定购人数，已经超出了产品数量的几十倍。这几年来，单机游戏市场处于一个空档期，希望此次海峡两岸的同步发售，能够为中文单机游戏市场带来新的活力，我本人也非常有信心。从渠道商的定购量来看，这款游戏的发售数量一定会超过之前的几代作品。

大众软件：单机游戏的特点决定了它在版权保护方面处于很大劣势，而以单机游戏代理为主的寰宇之星，在这方面有什么举措？

傅：在版权保护方面，寰宇之星将更多地借助法律手段保护知识产权，对于网络非授权下载的打击将更加严厉。目前有一些厂商采取正版游戏授权下载的形式来发布产品，寰宇之星还不会采用这一方式，因为正版单机下载及维护的成本比传统渠道发售要大得多。将来可能会采取发售序列号，并同第三方合作推出正版产品的下载服务。

大众软件：2007年寰宇之星还有哪些产品发售？未来寰宇之星的发展策略有哪些？

傅：2007年后半年，寰宇之星将发售《三国群英传7》、《轩辕剑伍——外传》（暂定名）、《明星志愿3000》、《大富翁世界之旅》（宇奥开发）以及一款大宇公司研发的三国题材RPG。我们认为，寰宇之星在单机游戏方面有优势，这个市场依然有很高的需求。而拥有庞大的用户群，是我们的优势。未来，寰宇之星将继续建设自身网络平台的功能，为在线销售、用户整合等服务起到作用。不排除考虑其他业务代理的可能，但坚持精品单机游戏代理的策略不会改变。P



EA Mythic制作人Jeff Hickman携团队访华

7月10日，EA在上海本部召开了《战锤Online——决战世纪》的新闻发布会，EA Mythic执行制作人Jeff Hickman与他的制作团队抵沪，与国内媒体见面。在此期间，《战锤Online》制作团队也将出现在上海新国际博览中心ChinaJoy现场。《战锤Online》由EA Mythic游戏制作室负责研发，是以Games Workshop公司原著的《战锤》奇幻世界故事为蓝本开发而来的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），其独特的阵营对抗模式（RvR）将玩家置身于冲突不断的世界之中。此外，《战锤Online》更突破先例，首次实现了将“玩家vs玩家”（PvP）战斗区域及“玩家vs环境”（PvE）任务整合在同一张地图之上。《战锤Online——决战世纪》计划将在全亚洲推出，在中国将推出相应中文版本，推出时间有待稍后公布。本刊记者在试玩了游戏之后，对Jeff Hickman进行了专访。



Jeff Hickman（左二）与他的制作团队

大众软件：国内的欧美网络游戏玩家群体并不庞大，而这个市场目前被WoW把持着。《战锤Online》的目标是夺取这个市场，还是与WoW分享这个市场？

Jeff Hickman（思考了一下）：分享，而且是“很大的分享”。我们有信心把这个群体的范围变得更大。

大众软件：《战锤Online》的主要卖点是RvR，这很像WoW的战场模式。你们是否预料过，如果在游戏中出现大规模的类似“刷战场”的行为，你们将如何应对？

Jeff Hickman：我们希望将阵营的荣誉感植入玩家心中，在美国玩家早已做到了这一点，他们不会为了利益而去游戏。我们不会用规则强行控制玩家的行为，控制他们的应该是信念。

大众软件：你想对中国的玩家说些什么呢？

Jeff Hickman：我很高兴可以有机会在ChinaJoy举办期间，向亚洲地区的媒体和中国玩家展示《战锤Online》的魅力。《战锤》已经成为北美和欧洲最受期待的MMORPG，我们希望能把它介绍给更多玩家。希望本次的展示能让亚洲玩家感受到《战锤》世界中的阵营对抗模式（RvR）的强大魅力。

手舞足蹈玩游戏





今年ChinaJoy的EA展位推出了Wii平台的两款游戏——《哈利·波特与凤凰社》和《泰格伍兹高尔夫巡回赛2007》，玩家可以用前所未有的方式来进行游戏。在《泰格伍兹高尔夫巡回赛2007》中，玩家可以像专业选手那样挥杆，用手控制上杆、下杆、曲球、斜击、旋球的速度和打击力、挥杆角度。在大屏幕上，玩家可以看到清晰的操作指示和细致的击球全程，这让整个游戏变得更为直观和好玩，现场不时从游戏区传来一声声惊叹和失败后的唏嘘。而在《哈利·波特与凤凰社》中，玩家扮演五年级的哈利，在霍格沃兹进行一场大冒险。手柄可以被当作手中的魔杖，大屏幕展示玩家正在探索的神秘场景和需要面对的敌人。游戏真实再现了霍格沃兹，蜂蜜公爵、海格的小屋等奇幻莫测的场景，简单而有趣的操作，不论是大人还是小孩都能轻松上手。

暴雪组建第三团队开发新作

暴雪现任高级副总裁Frank Pearce在接受国外某媒体的采访时正式对外透露，公司不久前组建了一个第三团队来开发一款与《魔兽世界》和《星际争霸Ⅱ》完全不同的游戏。这个信息是在Frank谈到暴雪的人员配置时透露的，“我们在全球的总人数是2700人，其中的大部分都从事《魔兽世界》的客服服务。说到开发人员，数量大概是350人左右：《魔兽世界》大概135人，《星际争霸Ⅱ》40人，还有40人组成第三团队。影音效果有85人，其他的还有负责音效和Q/A的人员。”当被问及细节时，他只表示“第三团队开发中的作品绝对惊人。我不能透露任何消息，但它绝对令人大开眼界。”同时接受采访的暴雪全球公关总监透露，游戏将包含恐怖因素。

《第二人生》经历商业萧条期

美国虚拟社区游戏《第二人生》由于其和现实生活的紧密程度，一直被很多人所津津乐道。不过，现在里面的商业仿佛正经历“大萧条”。据《洛杉矶时报》报道，很多在《第二人生》中的公司网站链接都已失效。记者最近对游戏中的商业地点进行的调查发现，Best Buy公司拥有的希腊广场岛已经“人去岛空”，不仅没有一个游客，连应该在线的虚拟售货员也见不到。在Sun Microsystems公司网站上的活动安排空空如也，“戴尔岛”上原先绿色的植物景观现在也被荒废了。网上商店American Apparel外面挂着个大牌，表明这家商店已经关门大吉了。



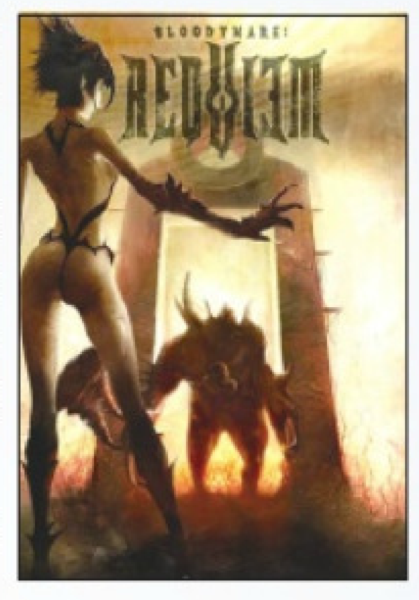


晶合新作

韩国游戏门户Mud4u网站推出了最新的游戏排行榜，其中《仙境传说2》排名第一，而《魔兽世界》仅排在第三位。

排行	游戏名称	投票数	百分比	开发公司
1	仙境传说2	790	-7%	Gravity
2	突袭OL	770	-6%	Gamehi
3	魔兽世界	691	-6%	暴雪
4	天堂2	626	-5%	Ncsoft
5	地下城与勇士	451	-4%	Neople
6	Cross-fire	434	-4%	Smilegate
7	特种部队	388	-3%	Dragonfly
8	龙与地下城	356	-3%	Turbine
9	天堂	338	-3%	NCsoft
10	Holic	286	-2%	Mgame

成人网游《安魂曲》21日在韩公测



韩国Gravity旗下的成人网游Requiem（暂译为《安魂曲》）7月21日起在韩国全面公测。在本次公测中，导入15～25级之间可进入的副本，还增加飞行器“Wing Reader”，在各地区之间可以迅速移动。7月21日这一天，Gravity公司正好举办“Gravity大联欢”线下庆典，在22日《安魂曲Online》展台中，将提前公开新种族“科鲁蒂纳”。



本新闻由韩国最大游戏门户Mud4u的中文网站超频游戏网（www.gamech.com.cn）独家提供。



晶合声音

■本刊记者 大漠

“《战火》的情况非常乐观”——访游诚时代市场总监余博强

ChinaJoy期间，北京游诚时代没有对自己的产品大肆宣传，而是留守在北京默默地对《战火——红色警戒》进行完善工作。我们向游诚时代的市场总监余博强了解了游戏最近的情况。

大众软件： 可以介绍一下《战火》的近况吗？这一阶段的测试效果你们是否满意？



《战火》的角色选择画面

余博强： 可以说，在一测时《战火》的情况可能不太理想，二测时的情况可以给及格，而目前的情况非常乐观。我们在新开的服务器更新了70%的内容，8月1日启动了不删档内测。

大众软件： 新服务

器的游戏内容和老服务器有什么不同？

余博强： 首先是图像效果的改善，我们新加入了全屏泛光效果。此外，如单人骑乘这样的新功能也是新服务器独有的。

大众软件： 现在《战火》是否有了上市的时间表？

余博强： 目前我们已经开放了自由注册，如果8月份的内测顺利的话，我们预计在9月中旬左右会开始公测。

大众软件： 我们知道即时战略要素要到较高等级才能体会到，目前在这方面是如何设计的？

余博强： 关于RTS要素的一些细节，我们还在随时调整。玩家届时会看到一些很亲切的设计，如玩家可以造兵或雇佣士兵，控制小队行动时会喊出响亮的口号等，这些都是从RTS游戏中借鉴而来的。

大众软件： 游戏的收费方式是否还有悬念？

余博强： 我们会采用道具收费的方式，这是很明确的。在商城里会出售一些消耗性道具。此外，我们也有可能考虑一些官方的挂机功能，把外挂变“内挂”。



晶合人物

■本刊记者 大漠

中广网副总裁申志刚——“月费时代网游也不平衡。”

ChinaJoy期间，我们接触到的许多网游运营商都谈到了自己的新计划，我们也就这一话题专访了中广网副总裁申志刚。

大众软件： 进入2007年，我们感觉到中广网在网游市场上是很低调的。请问目前《倚天Ⅱ——自由世界》和《飘流幻境》的运营情况如何？这两款游戏有什么后续的更新计划？

申志刚： 中广网秉承的是“脚踏实地、勇于创新”的稳健运营策略。目前两款游戏的运营情况良好：《倚天Ⅱ——自由世界》即将公测，有之前《倚天Ⅱ》的用户基础，所以运营一直很稳定；《飘流幻境》3.0版刚进行完婚姻系统、海底副本的升级，目前我们已经实现周周更新，在业内能做到这一点的游戏可能还不多。

大众软件： 中广网在下半年有什么新产品即将面世？新签下的《新蜀山剑侠Online》是否已经有上市的时间表？这款游戏会“免费运营”吗？

申志刚： 《新蜀山剑侠Online》定于7月底进行一次封闭测试，然后在8月进行内测。蜀山是除三国、西游、金庸之外又一个大的背景故事集群，我们想以这款打造大陆地区免费回合制游戏的最大社群，所以它将采用完全免费的运营模式。目前我们正在物色一款大制作，相信不久后就会有惊人的消息发布。

大众软件： 我们注意到中广网也推出了“免费”游戏，请问你如何看待“免费运营”在国内的前景？

申志刚： 我认为免费与收费本质上没有不同。免费运营目前是主体潮流，这种模式降低了用户门槛，使网络游戏更加平民化、大众化。我们注意到了关于游戏平衡的讨论，其实在月费时代，有的人时间多，有的人时间少，这也是一种不平衡的体现。多样化的需求决定了多样化的产业模式，而不是单一标准。

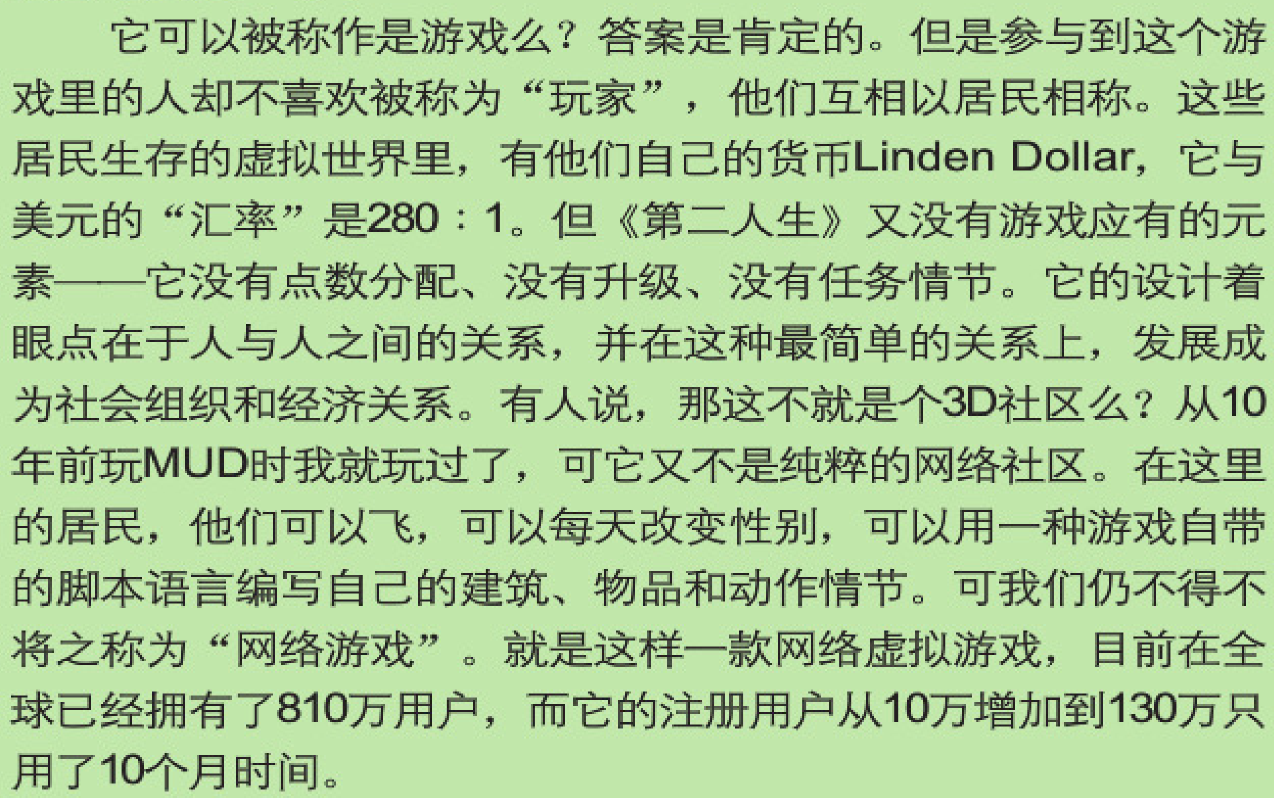

中广网副总裁申志刚



晶合快评

■本刊记者 生铁

《第二人生》网络游戏变种



在一家来自美国旧金山的名不见经传的软件开发商Linden Research于2003年7月推出《第二人生》（Second Life）后，谁也没意识到它会发展到今天这一步。

它可以被称作是游戏么？答案是肯定的。但是参与到这个游戏里的人却不喜欢被称为“玩家”，他们互相以居民相称。这些居民生存的虚拟世界里，有他们自己的货币Linden Dollar，它与美元的“汇率”是280：1。但《第二人生》又没有游戏应有的元素——它没有点数分配、没有升级、没有任务情节。它的设计着眼点在于人与人之间的关系，并在这种最简单的关系上，发展成为社会组织和经济关系。有人说，那这不就是个3D社区么？从10年前玩MUD时我就玩过了，可它又不是纯粹的网络社区。在这里的居民，他们可以飞，可以每天改变性别，可以用一种游戏自带的脚本语言编写自己的建筑、物品和动作情节。可我们仍不得不将之称为“网络游戏”。就是这样一款网络虚拟游戏，目前在全球已经拥有了810万用户，而它的注册用户从10万增加到130万只用了10个月时间。

《第二人生》是目前全球经济产值最大的网络游戏，无数玩家在其中创造发家奇迹。一位32岁的华裔女子，在这款游戏中经营地产成为百万富翁。据开发商Linden Research宣称，这个游戏每年至少可以创造出410个百万富翁，虚拟产值可达4.1亿美元。越来越多的传统行业知名品牌进驻这个游戏，甚至包括银行业与媒体巨头也在游戏当中设置了自己的虚拟机构。玩家在游戏中可以通过创建虚拟财产而获利——当然，这些虚拟财产和创造物的产权都属于创建者。

《第二人生》能发展到今天这一步，完全得益于它最初的架构。在这个游戏中，现实世界中的博物馆可以在其中设置相同的展品并展开买卖，报纸和杂志可以在其中安排真实的入驻记者，而商业公司的销售网络也可以在游戏里完成。由于Second Life银行提供0.1%的日存款利息，约合年收入44%的利息，不少人将美元转换成Linden Dollar存入虚拟银行。

除了经济因素，政治因素也在游戏中产生。马尔代夫和瑞典先后在游戏中设立了虚拟大使馆，角逐民主党参选总统候选人提名的纽约参议员希拉里也已加入“第二人生”进行竞选活动，路透社也在上面开设分社，更多商业公司陆续加入开设虚拟办事处进行宣传和推广活动。

目前与《第二人生》同类的游戏还包括There.com、Active Worlds和瑞典Mindark公司开发的Entropia Universe。但这些虚拟游戏的注册用户都在10万到50万之间，无法与《第二人生》相比。在中国，也有优万网络的UWorld和HiPiHi公司的《HiPiHi世界》等《第二人生》类的游戏在开发中。

传统的虚拟社区概念，一旦建立在正确的架构基础上，会带来什么呢？我想《第二人生》的开发商Linden Research在3年中获得的数千万美元投资能说明一些问题。

Sacred 2：Fallen Angel
圣域2——堕落天使

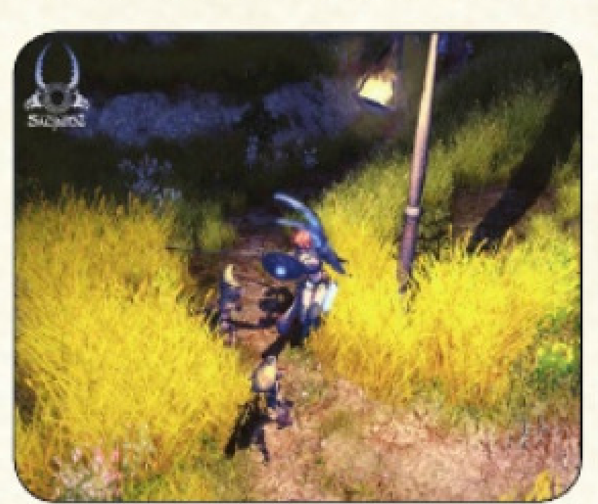
■ 游侠 神之影



动作角色扮演	制作：Ascaron	上市日期：2007年第四季度
	发行：未定	推荐度：★★★★

延续前作设定，争夺T能源

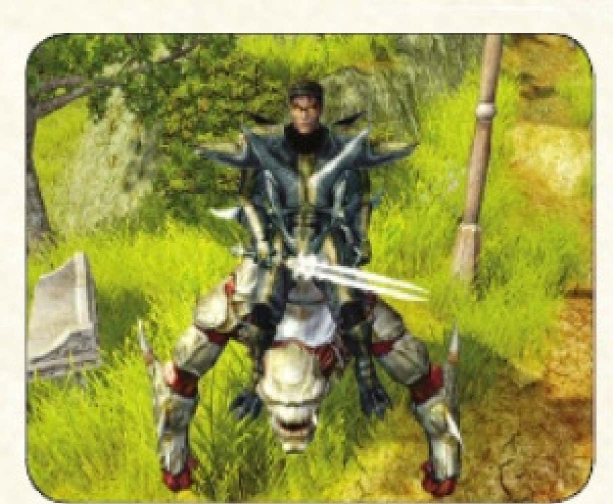
与前作一样，《圣域2——堕落天使》依然设定在幻想大陆安卡利亚（Ancaria），但故事内容却有了很大改变。在很久以前，一种被称之为“T能源”的强大能源维持着整个安卡利亚大陆的繁荣。守护能源的六翼天使找到了高等精灵，并与他们分享此能源所产生的力量。但这些高等精灵的意志力明显不如六翼天使那么强烈，无法完全控制这股力量，从而导致他们内部产生了分歧。随着高等精灵内战的爆发，此能源引起了其他种族和部落的虎视眈眈，也导致战争范围的进一步扩大，T能源最终遭到了破坏。能源的泄漏令整个大陆遇到毁灭性打击，如各种生物发生变异，王国和城市发生崩溃等。而玩家将扮演救世主出现在这块大陆上，担负起拯救世界、修复T能源的重任。



夜晚的景色也非常迷人

光明与黑暗

与以往不同的是，本作将会有两条完全不同的游戏路线。玩家在游戏初期可选择光明路线或黑暗路线，两条路线将引导出不同的结局。最终安卡利亚大陆会处于和平安稳还是动荡不安之中，就需通过玩家来决定了。无论你选择哪条路线，整个世界都会因你而变，包括角色的个性、神灵的选择、任务的发展和各NPC的行为。此外，探索世界将会是游戏的一大看点。玩家可不拘泥于剧情行走一条预定的路线，完全可以自由地在安卡利亚大陆探索，通过与NPC互动来获得新的冒险。游戏中的支线任务数量超过600个，而且有着无数个地牢等着玩家去探索。根据制作组透露，玩家可以自由探索世界的75%，另外的25%则是主线任务规定探索的区域。



乘坐着怪物的影子战士

庞大的安卡利亚大陆

随着图形技术日新月异的进步，游戏也将使用自行研发的3D图像引擎。此引擎的功能非常强大，不仅能让游戏画面得到质的飞跃，还支持众多较为先进的图像技术，包括动态光源、顶点着色、DirectX 10等。值得一提的是，游戏的地图仍将继续使用无缝衔接技术，玩家无需读取地图便可探索整个世界。安卡利亚大陆分为10个区域，每个区域有着不同的风格，如沙漠、草原、丛林等。玩家在游戏中能看到不少流连忘返的场景，也能看到那些拥有各自生活的NPC，昼夜更替系统令他们白天工作晚上睡觉。另外，这些区域的范围都非常庞大，从区域的一个角落行走到另一个角落需要花费几个小时，探索完整个世界则需要花费50个小时以上的时间，这其中还不包括在地牢里探索所花费的时间。不过游戏依然会保留乘骑系统，这样一来便可缩短大量的旅途时间。

依然是6个角色

尽管《圣域2——堕落天使》保留了6个角色的设定，但设计师将这些角色改得“面目全非”。除了保留六翼天使和森林精灵之外，其他则被新的角色所代替，如影子战士、高等精灵、调查者和寺庙守卫。每名角色都会有一个预先设定的道德标准，善良、中立或邪恶。其中六翼天使和森林精灵代表着善良，影子战士和高等精灵代表着中立，调查者和寺庙守卫则代表着邪恶。不同的道德标准决定了玩家所处的环境，决定着周围的NPC对你的态度，也影响他们是否能给你提供帮助。根据官方公布的截图，我们目前只能看到六翼天使和影子战士的造型设定。前者是穿着性感服饰的女性，身上的金属盔甲更像是未来的装备；后者是手持巨剑的战士，下方还有一只怪物模样的坐骑。在战斗方面，战斗系统能表现出更加丰富的攻击方式，例如可将箭矢点燃，射出去时还会有附带火焰魔法的效果。P



在地牢遇到不死族敌人



遭到众多哥布林的围攻



连续不断的魔法攻击



解决地牢前的杂兵

Call of Duty 4：Modern Warfare
使命召唤4——现代战争

■ 北京 fas

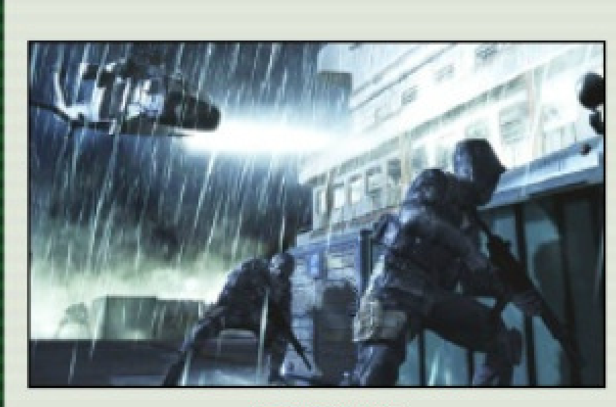


射击	制作：Infinity Ward	上市日期：2007年第四季度
	发行：Activision	推荐度：★★★★☆

《使命召唤》（下文简称CoD）系列缘何成名？除了高超的开发水准和出色的游戏技术外，真实再现第二次世界大战的战争情景也是关键因素之一。如今，CoD系列的第4作要抛开二战，将游戏背景设定为现代战争，不知道一直醉心于CoD二战情节的玩家是否会接受。不过话又说回来，20多年了，无论是战略游戏、射击游戏、动作游戏以及角色扮演游戏，以二战为题材的游戏是数不胜数。如果继续下去，游戏开发者和发行者恐怕也要江郎才尽了。因此，CoD 4将现代战争引入游戏，这也是无可厚非的事情。

虚构的战争

与先前的作品不同，CoD 4的故事情节是虚构的，但是这并不妨碍Activision和Infinity Ward力图打造一款诠释现代战争的扛鼎之作。同时，为了保证游戏尽可能地贴近于现实以突出现代战争的真实性，无论是武器装备的观感，还是整体战场的氛围，Infinity Ward走访了很多经历过现代战争的老兵，从他们那里获得了大量的资料和经验。其中，大部分老兵都参加过伊拉克战争。不过，游戏中的战争并不是发生于伊拉克而是虚构了如下情节：在CoD 4中，挑起战争冲突的是一个叫做Zakhaev的俄国极端民族主义者。他崇拜斯大林，妄想重现前苏联的辉煌岁月。在发动了大规模的内战之后，Zakhaev计划将美国军队引入并消灭于伏击圈之中，以免遭其他国家的指责。幸好，英国情报机关识破了Zakhaev的阴谋，在俄国内线人员的帮助下，摸清了Zakhaev挑起争端的真实目的。



风雨交加



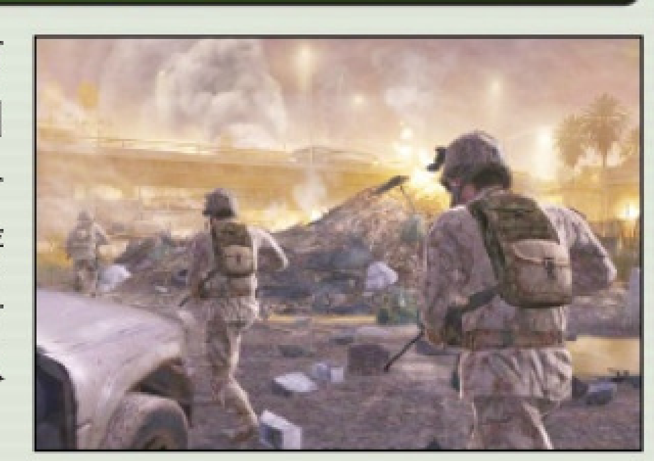
高科技战士



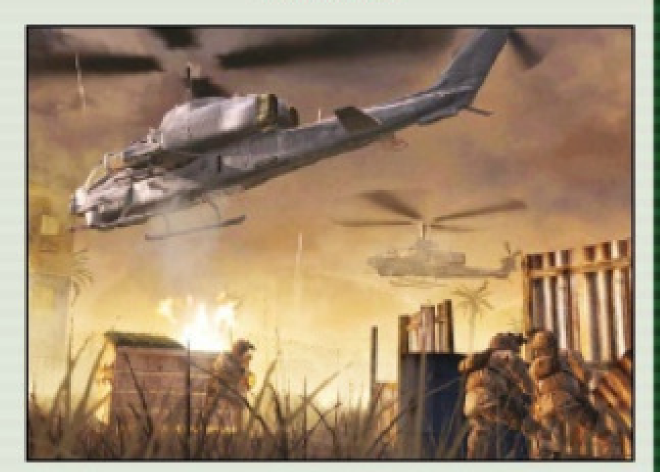
风暴突击者

紧张的战斗

在CoD 4中，玩家将扮演两个完全不同的角色：一个是英国空军特别部队的突击队员，另一个是美国海军陆战队队员。在游戏前期，两个角色所经过的战斗过程各不相同。比如英国突击队员主要执行俄国范围内的任务，而美军陆战队队员则深入中东，进行一系列的激烈战斗。但是在游戏后期，两条主线将归结到一起，两个英雄并肩战斗，消灭战争狂人。与前作相比，CoD 4的故事描述方式更为详细。毕竟，大多数玩家都对二战比较了解。先前的CoD游戏给出了真实的历史背景，玩家便会知道自己应该做什么，与什么样的敌人战斗。如今，在CoD 4中，所有的事件都是虚构的，因此就需要更为细致的描述，无论是对敌人还是对关键人物，否则玩家进行任务时将会遇到不必要的麻烦。在CoD 4中，玩家将进行一系列的紧张任务，从黑海到北阿塞拜疆，再到其他地区。无论身处何地，都将面对无数的危险，经历生与死的考验。好在现代战士与二战时期的士兵不同，玩家所扮演的特种兵将全副武装高科技装备，比如自动步枪、夜视镜、榴弹发射器、反坦克火箭筒以及其他新型配件。并且在一些任务中，玩家还能够乘坐AC-130 Spectre武装直升机，使用机枪向敌人疯狂扫射，以支援其他部队的行动，也着实威风八面。



硝烟弥漫

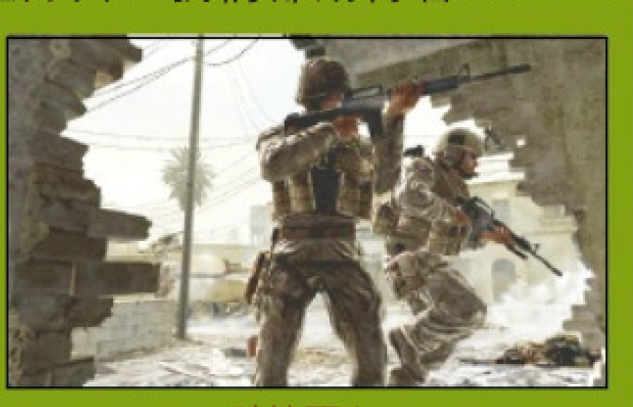


空中掩护

改良的品质

对于CoD 2和CoD 3的视觉效果，绝大多数玩家都颇感满意。即便如此，在过去两年间，游戏开发者依旧花了很大精力对游戏技术以及整体视觉效果不断进行改良。因此，在CoD 4中，每处场景和每个角色的模型都处理得更为细腻，看起来也更为真实。特别是角色模型，站在一个队员跟前，从他手表上的时间指示到皮肤上的每颗汗珠，玩家可以清楚地看到各个细节。此外，在对所有普通效果加以改进的基础上，例如爆炸和烟雾，游戏开发者还增加了很多新的元素来加强视觉效果的真实性。比如，当玩家冲过某个战区时，可以明显地看到日升日落以及身影的变化。因此，相对于前作来说，Cod 4的改良效果真可谓是百尺竿头更进一步。

总体来说，CoD 4将再续辉煌是毋庸置疑的；当然，前提是Infinity Ward和Activision必须完全兑现承诺。因此，无论是视觉效果方面，还是游戏特性方面，我们都期待着CoD 4能够保持该系列游戏的优良传统，同时完美融入所有全新元素，成为一款受更多玩家喜爱的经典游戏。P



破墙而入

Tom Clancy's ENDWAR

汤姆·克兰西的战争尽头

■ 江苏 防弹手柄

策略	制作：育碧	上市日期：2007年第三季度
	发行：育碧	推荐度：★★★★

汤姆·克兰西式即时策略

育碧旗下《彩虹六号》《细胞分裂》等一大批军事题材动作游戏均用“汤姆·克兰西”进行冠名，这位著名的小说家早已不再参与一线的创作，更和这些游戏作品毫无关系。今天我们要介绍的《汤姆·克兰西的战争尽头》（以下简称EW）是汤姆·克兰西系列游戏的首款RTS作品，虽然和以往作品一样，这位作家并没有参与其中的制作，但游戏在“克兰西操作中心”（军事惊险小说创作机构）的参与下，依然具有其小说作品中极具代入感的世界观设计。



游戏的画面具有和《战争机器》类似的金属质感，因为二者是同一引擎的产物

游戏的战略地图

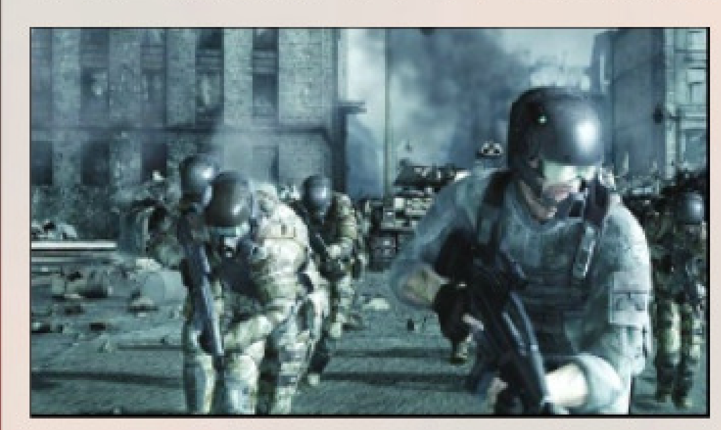
EW以未来的第三次世界大战为背景，游戏的近未来世界观均是从当今世界的地缘政治引伸而来的。在游戏故事开始的2020年，美国所领导的北约组织由于欧洲一体化进程的加快早已名存实亡，欧盟和美国彻底决裂。与此同时，由于美国大肆在全球部署高性能的战区导弹防御系统，打破了世界的核平衡，使得老对手俄国不得不重新走向核军备竞赛的道路。日益枯竭的石油资源，又使得战争的阴云再次笼罩在全人类的头上。2020年美国以本国的一颗军用卫星遭到袭击为借口，开始了向俄国宣战。此时的欧盟也加入到了这场旷日持久的战争中。

除了剧情外，克兰西操作中心还为游戏制作组进行了武器设定。由于游戏的剧情是在距今13年之后，制作组表示，玩家不可能看到诸如激光剑、克隆人军团、机甲战士组成的未来部队。游戏的装备均是以目前各国尚未大规模列装的概念化武器为主，玩家将会看到以SU-47、F-35、阵风等第四代战机组成的3国空军，士兵已经用上了带有单人火控系统的武器系统，各种轻型、高效的信息化车辆组成了第三次世界大战陆军的主力。

《全面战争》式游戏方式

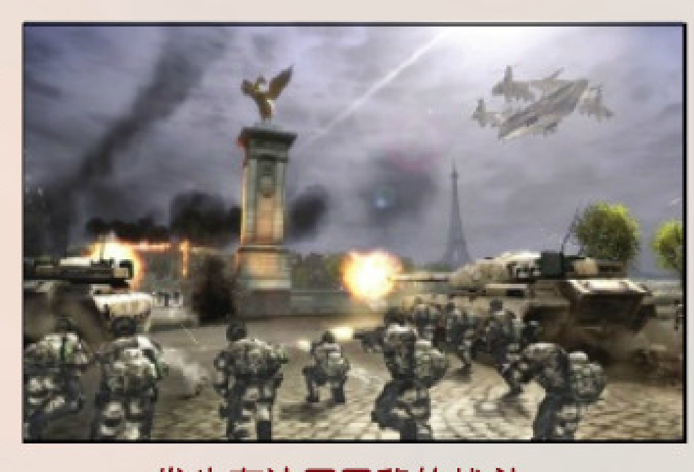
游戏的主创人员Michael de Plater曾在CA工作室担任过《全面战争》系列的制作人，他将用《全面战争》系列的游戏方式来打造这场未来战争。和《全面战争》类似，EW将是一款“回合制战略界面+即时制战术界面”的策略游戏。在战略界面，“全战”系列的平面地图被一个巨大的数字化地球仪所代替了，各国的边境和军力部署都可以实时显示在地球仪上。通过对各种图标的点选，玩家可以轻松实现对全盘战局的掌控。在遇敌后，玩家可以使用自动战斗的方式，来由AI计算胜负结果。如果选择手动战斗，则会进入战术界面直接指挥战斗。在战术界面中没有传统RTS的资源采集和单位建造方式，玩家要凭借自己出众的指挥才能，将劣势转变为优势。

由于EW并不是仅为PC平台打造的RTS游戏，考虑到家用机平台的操作方式并不适合传统RTS，游戏的操作机制和“全战”也是完全一样的——玩家以“队”为基础控制战场上的各种单位。同时，由于在未来的信息化战斗中，单纯追求数量优势的人海战术已经彻底失去了意义，EW中也不可能出现“全面战争”中动辄万马奔腾的景象。不过制作组宣称，游戏使用的虚幻3引擎足以保证同屏出现1000个左右的单位，这在多人模式中将十分受用。





大雨倾盆的天气效果



发生在法国巴黎的战斗

游戏中登场的3方势力的军队，均是以现实中各国的精锐部队为原型：美国的联合打击部队（Joint Strike Force）在火力和速度方面较为平衡，其独特的隐身科技将是JSF的最大财富。欧洲突击军团（European Enforcers Corps）是以英法德3国的特种力量为主力组成的快速反应部队，擅长机动作战，拥有首屈一指的速度优势。此外，电子和科技优势也使得他们拥有和美军不相上下的信息战能力。俄国的特种近卫旅（Spetsnaz Guard Brigade）依然是依靠重装备吃饭的钢铁军团，不过他们出色的技术人员，使得各种战争机器可以DIY出更多的功能。

另一个非常酷的设计就是游戏加入的语音指挥系统。由于这项设计的加入，玩家甚至可以脱离键盘、鼠标来控制游戏。通过“队列名称”+“战术命令”的方式声控本方各支部队的行动，这一切仅需要一个麦克风就能实现（当然，前提是游戏者的英文口语不能太差）。P



TBC主要派系声望简要指南

■品游轩 风梦秋

每名玩家都很明白《魔兽世界》（以下简称为WoW）中声望的重要性，也一定记得当年在希利苏斯刷声望的“艰难岁月”。玩家们的厌恶情绪暴雪一定看在眼里，到了资料片（以下称为TBC）中，刷声望似乎没有那么令人头疼了。不过外域新增的10多个新势力还是需要我们去认识，特别是对于大家都很关心的虚空之翼声望，笔者会详细介绍（本文将不会介绍户外PvP内容，它们没有具体的声望设置）。

荣耀堡/萨尔玛

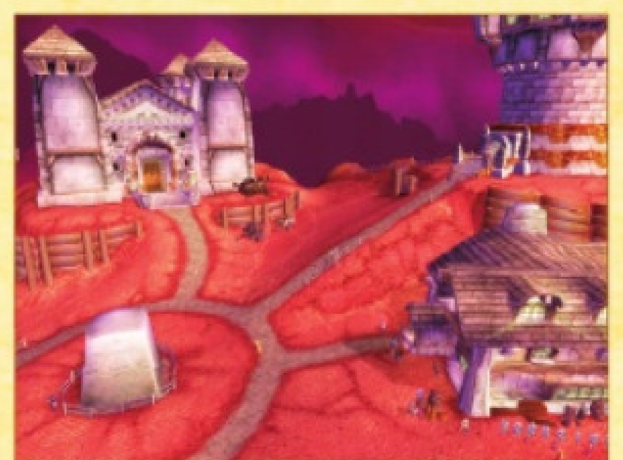
完成所有地狱火半岛的任务基本上就会到尊敬。地狱火城墙和鲜血熔炉能得到的声望到尊敬为止（其实是到友善2999/3000，为描述方便称为尊敬，下同）。此外有个日常PvP任务（了望台、竞赛场和碎石岭3座岗哨的争夺）每天奖励150点声望，可到尊敬与崇敬之间。但要取得更高声望就只能反复去打破碎大厅，崇敬后一般靠地狱火城墙的英雄模式来提高。

主要奖励： 尊敬时可购买+20火抗的头部附魔物品，崇敬时有地狱火城墙英雄模式钥匙和用于治疗的头部附魔，崇拜时有法伤单手剑。

塞纳里奥远征队

完成所有任务（多数在刀锋山和赞加沼泽，地狱火半岛和泰罗卡森林等地也有少数任务）即可接近崇敬。赞加沼泽的很多生物会掉“未经辨别的植物组织”（采药也能得到），每次交10个可提高250点声望并得到一包辨别后的植物组织。另外包中有很小几率得到“未列入目录的物种”，可换得500点声望，这一任务可重复完成，直到尊敬。另外，刷蒸汽洞窟可提高声望，副本内小怪还会掉落盘牙装备，每个75点声望。崇敬后通常以打奴隶围栏的英雄模式来提高声望。

主要奖励： 尊敬时可购买+20自然抗的头部附魔，崇敬时有盘牙水库英雄模式钥匙和加命中、攻击强度的头部附魔，崇拜时有熊德武器（大地守卫者）以及自然抗装备的图纸（图鉴：自然屏障）。



▲ 荣耀堡位于地狱火堡垒的南方，为当年远征外域的联盟军队所建



▼ 部落在地狱火半岛上建立了新的要塞萨尔玛，临近荣耀之路



▲ 你可以通过击杀PvP据点附近的敌对玩家获得勋章



▼ 塞纳里奥议会派到外域的远征队自成一派，根据地在赞加沼泽

贫民窟

泰罗卡森林和奥金顿有少许任务，另外可反复交鸟人羽毛到尊敬。之后主要是打暗影迷宫或除法力坟墓外3个副本的英雄模式来提高。

主要奖励： 尊敬时可购买+20暗抗的头部附魔，崇敬时有奥金顿英雄模式钥匙和加力量、智力的头部附魔，崇拜时有加法伤的单手锤（深藏秘密之锤）。



▲ 在沙塔斯城外围生活着来自各处的难民，组成了下城区



▼ 来到外域与燃烧军团作战的纳鲁，是沙塔斯城的主人

沙塔尔

泰罗卡森林西南的营地有些任务，其它地方也有个别任务线最后会涉及到纳鲁。提升的主要途径是刷风暴要塞的5人副本，崇敬后一般打英雄模式的机械厅到崇拜。

主要奖励： 尊敬时可购买+20奥抗的头部附魔，崇敬时有风暴要塞英雄模式钥匙以及加法伤的头部附魔，崇拜时有一件很棒的坦克盾牌（沙塔尔纹章盾）和治疗用单手锤（纯净圣光之槌）。

时光守护者

完成时光之穴的任务线就可接近崇敬，再继续打那里的5人副本提高。

主要奖励： 尊敬时可购买+20冰抗的头部附魔，崇敬时有

魔兽世界——燃烧的远征 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：第九城市 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://www.wowchina.com

时光洞穴英雄模式钥匙和坦克用头部附魔。

紫罗兰之眼

主要通过打卡拉赞提高，卡拉赞钥匙任务线及后续和麦迪文的日志任务线都能提高很多声望。

主要奖励：随声望提高而升级的戒指，还有冰抗装备图纸（设计图：寒冰卫士护腿）。

流沙之鳞

海加尔山的入门任务可提高声望到友善，之后只有消火海加尔山的Boss才能继续提高。

主要奖励：随声望提高而升级的戒指，还有各种史诗级宝石的珠宝加工设计图。

灰舌死誓者

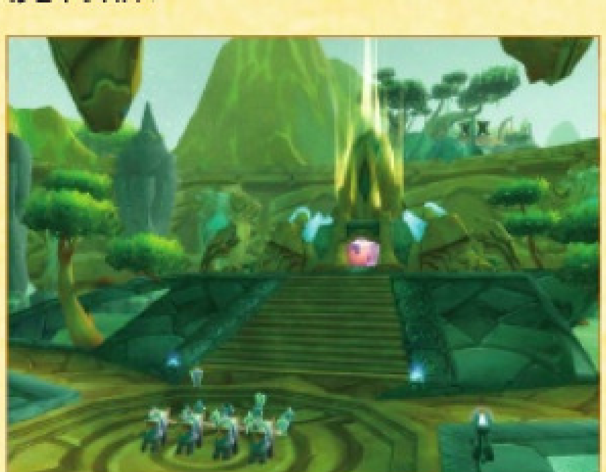
为阿卡玛完成几个任务可提高少许声望，之后只能通过打黑暗神殿提高。

主要奖励：暗抗装备图纸，崇拜时可获得职业饰品。

奥尔多

奥尔多是古老的德莱尼牧师团体，他们与占星者虽然都效忠于纳鲁但又水火不容，提高一方声望就会降低另一方的。玩家初到沙塔斯城可选择与奥尔多或占星者结盟，可提高不少声望。虚空风暴和影月谷的奥尔多据点有很多提高声望的任务。此外，泰罗卡森林和纳格兰等地的低等级恶魔会掉“基尔加丹印记”，每个25点声望，可反复交到尊敬。高等级恶魔会掉“萨格拉斯印记”和“魔化武器”，前者25点声望，后者350点，同时会换得“神圣之尘”，用来购买附魔物品（都不绑定）。影月谷入口的恶魔掉落率高、刷新快，是理想的刷声望地点。如果你从占星者“叛逃”过来，需要先反复交泰罗卡森林蜘蛛掉落的“惧牙毒囊”提高到中立（每次交8个，250点声望）。

主要奖励：主要是尊敬和崇拜时可购买不同档次的肩膀附魔物品。



▲ 你可以选择和这个神秘的团体——奥尔多结盟



▼ 占星者都是血精灵的精锐，他们所在之处的建筑也有所不同





▲ 奥尔多与占星者，他们合作而对立，你需要做出选择

▼ 星界财团是由节点亲王哈拉迈德领导的松散商业联盟

占星者

占星者声望的设计与奥尔多相同，虚空风暴和影月谷的占星者据点都有很多任务。泰罗克森林的血精灵掉“火翼徽章”，每个25点声望，可反复交到尊敬。虚空风暴和风暴要塞的血精灵掉落“日怒徽章”和“奥术秘典”，前者25点声望，后者350点，同时还会换得“奥术符文”，用来购买附魔物品。同样，如果你刚从奥尔多转过来，要反复交泰罗卡森林蜥蜴掉落的“湿鳞蜥蜴眼”提高声望到中立。

主要奖励：同样是各种肩膀附魔物品。

星界财团

主要城镇是虚空风暴，在那里和纳格兰有不少任务（不同声望都有可重复的任务）：在纳格兰可以交“沃舒古水晶碎片”（每次10个，250点声望）和“长象牙”（每次3对，250点声望）提高到友善。之后可以交“黑曜石战争串珠”（每次10个，250点声望）一直到崇拜，也可以在52区交“萨希斯徽章”（每次10个，250点声望）。前者的好处是可以同时提高库雷尼/玛格汉声望，后者的好处是叛乱者会掉监狱钥匙，可用于星界财团的一条任务线。最后，法力坟墓副本可提升声望到尊敬，它的英雄模式则可以到崇拜。

主要奖励：很多宝石加工的图纸，每个月还可以在纳格兰领到一袋宝石，声望越高品质越好。崇拜时还可得到永久性钥匙，用来在英雄模式的法力坟墓召唤额外的Boss。



▲ 风格奇异的孢子村里生活着弱小的土著，生存环境很恶劣

▼ 在孢殖林被残害的孢子人，这里有一些收集工作



孢子村

赞加沼泽西边的孢子人村庄一开始的声望是冷淡。村里提供几个任务，需要在幽暗沼泽副本中完成。村子南面的孢殖林提供两个可重复任务，分别要求交10个“成熟的孢子囊”和6个“沼泽巨人藤须”，都是750点声望，可一直提高声望到友善。另外，到中立后村子里有新的可重复任务：交10个“白闪菇”，750声望，可提高到友善。到友善后有更多任务：交10个“仙人掌孢子”，750点声望；杀附近的纳迦，750点声望；交5个幽暗沼泽里掉落和采集到的“血红木槿”，750点声望。上述物品均不绑定，都可以提高声望到崇拜。

主要奖励：比较有用的是两张炼金的配方（配方：源土转水，配方：遮罩药水）。



▲ 库雷尼不甘外域各大势力奴役，占据了纳格兰南方的塔拉

▼ 纳格兰东北部的加拉达村庄里，住着一群棕皮肤的兽人



库雷尼/玛格汉

库雷尼是一群摆脱奴隶命运的破碎者，玛格汉是一群逃脱恶魔能量腐化的兽人。双方分别在纳格兰南面和东北边建立城镇，并分别与联盟和部落结盟。你和他们的声望开始时是冷淡，联盟需要在赞加沼泽西北的港口完成一些任务提高声望，部落需要完成萨尔玛的一条任务线“暗杀”。提高声望到“中

立”，之后可在纳格兰的城镇加拉达尔接到很多任务，随声望提高还能接到更多。另外杀死纳格兰的大多数怪物都能提高声望，一直到崇拜。也可以重复交“黑曜石战争串珠”来提高，但留着用于星界财团声望更好。

主要奖励：主要是各种毛色的塔布羊坐骑（速度很快，只能用于地面交通）。

虚空之翼

虚空之龙是死亡之翼将原始虚空能量注入它的黑龙蛋中孵化出来的特殊龙类。

影月谷占星者据点外的NPC莫德奈提供一条任务线，完成后可到中立。然后有史诗骑乘技能的话，他会让你去找虚空之翼营地里的龙喉兽人将军。到那里后可通过完成日常任务（相同任务每天只能完成一次）来提高声望，随着声望提高还会接到更多任务，具体说明如下。

中立之后可接的任务：

慢速死亡（日常，250点声望，下同）。打影月谷被感染的动物（不包括岛上的）取得12个恶魔腺体，用来毒死12组兽人苦工。注意，要确定水晶旁的苦工在干活，而且不要放得过于靠近水晶，否则他们可能对食物没有反应而浪费毒腺。

虚空之尘花粉。需要有采药技能才能接到任务，采集岛上的虚空之尘灌木取得。

虚空传唤矿石。需要采矿，采岛上的虚空传唤矿床取得。

虚空矿坑抢夺者皮革。需要剥皮，剥矿坑里怪物尸体。

虚空之翼水晶。岛上的各种怪物均有掉落。

不太友善的航线。伏击在龙喉要塞和虚空之翼峭壁之间来往飞行的龙喉运输兵，从他们身上收集10个虚空之翼圣物，最佳地点是最靠近码头的那块浮石上。

未完成的工作。岛上的精英怪贪婪者亚博尔掉落的物品会触发一个任务，要杀死另外几个精英怪。

虚空之翼猎蛋行动（可重复）。第一次350点声望，之后每交1个蛋250点声望。这是唯一的可重复任务，也是快速提高声望的捷径。蛋在岛上很多位置都有刷新，包括矿坑里，另外打怪物、采集灌木和矿床也有较小几率掉落。蛋的作用在头几天最大，因为快速提高到更高的声望就能提前接到更多的日常任务。

友善之后可接的任务：

工头与你：做出对的选择（250点声望）。交10张境外皮革和虚空风暴北面的恐龙泰蓝塔斯掉落（而不是剥皮）的兽皮，才能接到。

回力靴：专治没用的苦工（日常，350点声望，下同）。用回力靴教训20个偷懒的苦工，只要到处飞，看到有人睡觉或暴怒就用回力靴敲他（不用下鸟）。

拾起货品。收集矿坑里的15车货物。

龙的问题不算什么。杀死矿坑里的一些怪物——怪物很少，还是组队来吧。

疯狂混乱。矿坑里虚空之龙旁边的NPC提供，要求杀死几个发疯的黑暗之血苦工。

黑暗之血大反叛。矿坑里斯莱姆的掉落物中有机会开出“黑暗之血逃脱计划”，开始这个任务。

真相寻求者（500点声望）。交回计划书后被要求拷问矿坑里残存的黑暗之血工头，注意要找绿色的NPC。

尊敬之后可接的任务：

建造灵魂火炮（500点声望，下同）。要求交2条魔钢锭、1个坚钢骨架、1个克银能量核心，还有1个任务物品（在泰罗卡森林的部落营地上方获得，只能通过飞行坐骑到达）。在泰罗卡森林部落城镇旁边的山上跟NPC谈话，然后依次打败5个元素怪得到。



▲ 虚空之翼声望奖励的虚空幼龙坐骑，要完成一个超长任务链



▼ 天空卫队一个日常的轰炸任务，骑着鸟完成任务很有意思



▲ 奥格瑞拉声望达到崇拜时奖励的虚空鳍刺坐骑



▼ 奥格瑞拉营地里的长任务，和食人魔有关的任务似乎都很有趣

压制征服者。如果你不知道要干什么的话这个任务还是有些难度的。到纳格兰西边山上的暮光营地，绕着雷斯海卓恩飞行并用灵魂火炮吸取他的生命。

瓦解暮光传送门（日常）。在暮光营地杀死20个敌人。

龙喉竞赛。依次进行6场比赛，必须保持近距离又不被对手发射的东西打中掉下去，越往后越难。第5场的难点是对手速度极快，如果有马鞭会比较容易跟上；第6场对手的线路很刁钻，经常盘旋。这些比赛的关键是熟悉路线和灵活躲避，隐藏界面和给目标加标记会对你有所帮助。有个取巧的办法是让其他人跟着飞以便吸引火力。比赛头两场各350点声望，第3～5场各500点，最后一场1000点。

崇敬之后可接的任务：

史上最致命的陷阱（日常）。到奥尔多/占星者营地诱杀敌人空军，会有8名非精英NPC和一名精英NPC协助你，但事实上你还要保证精英NPC的生存。远程DPS职业可以Solo，其它职业可能需要组成3人以上的队伍来战。

主要奖励：崇敬时可得到+45耐力的饰品，崇拜时就可以享受你的虚空幼龙坐骑了。

沙塔尔天空卫队

沙塔尔的空军部队，在2.1补丁后加入阵营声望中。提高声望需要先完成城内飞行点的任务（需要飞行坐骑）。之后可到斯克提斯报到，那里有些任务。其中两个是日常任务：一个是丢炸弹，一个是帮助在3处树屋随机刷新的俘虏逃出去。另外完成奥格瑞拉的起始任务后在刀锋山西边的营地可接到两个日常任务，这两个任务同时也提高奥格瑞拉声望。

主要奖励：崇拜时可购买虚空鳍刺坐骑。另外与声望无关的是，每2小时天空卫队会派出小队去攻击一个营地，需要一个大概25人的团队来完成整个事件。之后可从NPC处购买宝石、精炼药水等不少好东西。

奥格瑞拉

2.1补丁加入的阵营，是刀锋山西面一个文明的食人魔种族，接近顶尖水晶使他们超越了野蛮的食人魔天性。要提高声望，首先找到贫民窟的食人魔。他会让你去刀锋山，到那里后会接到较长的任务线，需要5人队伍杀死多个精英怪。全部完成后会被指引到他们的营地，在那里可接到一个日常任务，到尊敬还能接到另一个。

主要奖励：目前没什么好的奖励，只有一双还可以的板甲DPS靴子。

从2006年以来，出现在我们视野中的“三国无双”类网络游戏越来越多。不过，《真·三国无双BB》尚未在国内开始测试，《一骑当千》也暂时没有动静，反倒是WeMade Games默默开发的这款《苍天》首先面世了。如你所愿，三国历史的亲身经历和大型战役的热血拼杀正是游戏的主要特色。

■北京 Merlin

苍天

平民英雄闯三国

《苍天》前瞻

融入历史，惨烈的势力争夺战

《苍天》是一款注重动作要素的MMORPG，以《三国演义》中详载的各大战役作为蓝本进行设计。在每个场景的任务中，玩家将亲身感受三国时期的历史事件。激烈的领土争夺则是游戏的核心内容。玩家可以通过与三国人物的交互、竞技和争霸，一步步成为像曹操、刘备、孙权一样的英雄人物，在三国世界中成为鼎足而立的一方势力。

▲ 游戏场景显得古意盎然，人物的细节表现也十分出色


▼ 广阔的战场，繁多的人物，是否有点“三国无双”的感觉？



苍天召唤，天下英雄何在？


▲ 和关将军一起冲锋陷阵，表现好了还能从他那里捞点好处

▼ 这样的界面给人似曾相识的感觉，不过游戏的核心不是内政



玩家在游戏开始时并非要扮演历史名人，而是作为一名普通士兵登场。通过攻城略地或加强与所属国统帅的关系，你会得到晋升的机会。你可以通过多种方法与三国名将们增进感情，如交换礼品、设宴款待、协同杀敌等。成功提升了与他们的亲密度后，不但能获得官位，还可能得到名将专用的武器装备，甚至在战场上“召唤”名将，得到增援。



战斗核心，战场和领土占领

前面已经提到，游戏的核心内容是领土的争夺。在游戏中，除了各国的首都无法进行占领之外，其他地图均可由玩家进行争夺。玩家可通过国战（与他国势力作战）的战绩来获得领地的管理权。而各国在不同时期都会发生随机事件（如天灾、兵变等），玩家可趁机随着历史事件或虚拟任务改变自己所属国家的版图。这些后期开放的游戏内容显然十分符合一部分玩家“好战”的口味。

游戏的战斗系统看起来和“三国无双”系列很像，都讲究爽快地砍杀，连击有额外的攻击奖励。不过在韩国测试中，角色还未加入连招，不知今后是否有无敌的大招加入。

史诗任务，是否能改写历史？

随着国家势力的变化，显然战事的发展已经和史书中的记载不太相同了，不过游戏的事件发展还是在控制之中的。游戏根据三国历史中的重大事件创作了战场任务与战场地图，众多玩家将与历史名将共同书写这段历史。你可以亲自参与黄巾之乱、官渡之战、火烧赤壁等决定三国历史转折的大型战役，与刘备、吕布、孙策等历史人物发生互动。而这些战役大多是以副本的形式呈现的。P

苍天	●制作：WeMade Games　●运营：盛大网络 ●游戏状态：8月份封测　●官方网站：http://ct.sdo.com

在战争中成长
《卓越之剑》公会发展略谈

体验过韩服的玩家都知道，《卓越之剑》（以下简称为GE）是从玩家创建属于自己的家族开始的。所谓家族，是指玩家在创建自己的游戏人物时，除了一般的基本信息外，还需要选择一个“姓”。这个姓就是你的家族标志，之后再创建其他人物时也会自动获得这个姓。这也是GE中创建公会的基础。

■北京 一个火枪手

家族，最适合公会发展的平台

由于《卓越之剑》采用了创新的多角色操控方式，玩家在游戏中可同时操作3名游戏人物。这些人物将会通过在游戏中的表现，为自己的家族挣得一定的积分。积分则直接影响到整个家族的声望，高声望的家族可通过对家族不断升级来实现家族的不断壮大。

家族是《卓越之剑》中的基本组成单位，不过，玩家虽然可以自己组成一个战斗小队，但本质上还是独立进行游戏，团队中没有与其他玩家的配合，公会的建立则更好地实现了玩家间的交流。GE中的公会以家族为单位，组成家族同盟。这样的公会在管理与发展上，还可沿用其它游戏中的公会发展模式。玩家也只有加入公会，才能体验到一些独有的游戏内容。



▲ 中文游戏登录界面

▼ 中文字体看起来很舒服



《卓越之剑》推出中文试玩

在ChinaJoy现场，玩家终于亲身体验到了GE的中文版。这也为游戏正式登陆中国大陆地区做好了最后的准备。从现场来看，游戏的汉化还是很出色的，连字体的使用这样的细节都做得很卓越，吸引了现场大批玩家的试玩。

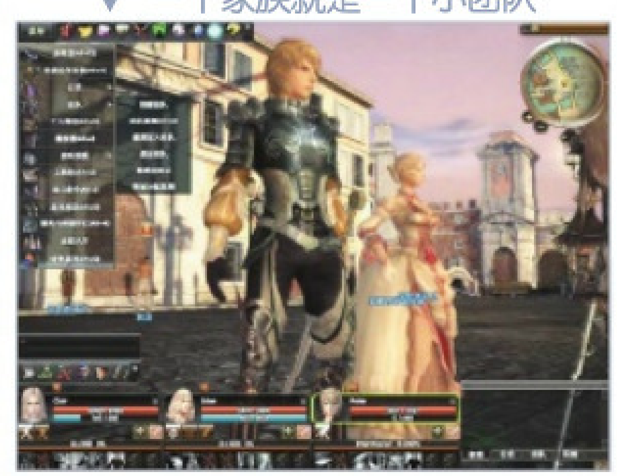


团结与竞争，并不矛盾的目标



▲ 中文界面展示和技能翻译

▼ 一个家族就是一个小团队



玩家们只有加入了家族同盟或公会，才能体验到更多的游戏功能。首先，最明显的一点，在GE的地图中有许多据点。这些据点可由玩家来控制，当一个公会达到了一定条件，就可以占领一个区域。在获得某个据点的控制权后，这个公会将会获得巨大的收益，包括整个区域内所有贸易的税收。这些巨大的财富，会对公会的发展起到巨大的推动作用，同时也会引起其它公会的注意，战争也就不可避免了。其次，GE中家族同盟的领导权并不是天生的，而是由同盟中所有的家族成员投票产生，这就让每个公会的成员都能获得应该属于自己的权利。

每个属于公会的家族，都会为了自己在公会中的地位而努力奋斗，同时也会为公会的发展而贡献自己的力量。因为每一个人都很清楚，只有公会强大了，才有可能守住据点，从中获得收益。反之，自己的公会如果被其它大公会吞并，自己的家族也可能失去发展空间。

显然，GE中公会间的竞争是非常激烈的，因为这将直接关系到各个公会的生存与发展。虽然激烈的竞争会使各公会存在压力，但也正是因为这种激烈的竞争环境，才会让它们获得更强烈的发展动力。



卓越之剑
- 制作：IMC Games
- 运营：第九城市
- 游戏状态：近期内测
- 官方网站：http://ge.the9.com





《战火——红色警戒》单开场景入门指南

副本是当前网游最热门也最不可或缺的功能，以RTS要素为卖点的《战火——红色警戒》也没错过这样的题材与玩法，这就是新增的单开场景。目前大多数玩家能进入的单开场景是“虚拟训练场”。要进入这一场景的条件并不苛刻，但这里缺的是培养高手的绝佳场所。

■北京 神仙

20～25级，初入虚拟训练场

在这个高手的摇篮中，想要快速成长还是要有一定学问的。当玩家升级到20级时，表示你已经从一个小小的新丁，上升到具有一定实力的勇士了。此时，可以接到在虚拟训练场中试练的任务。很多人都会在20级时迫不及待地赶往训练场，不过千万不要太得意，虚拟训练场现在还很危险，一定要做好充分的准备。

首先来说一下玩家进入虚拟训练场的队伍组成。大家知道，虚拟训练场必须由玩家组队才能进入。在等级不是很高时，组队有不少学问。首先，不可避免地要体现职业特点和优势。不同职业在不同的场合，会显示出独特的作用。比如，你要考虑到，林兽在职业特点上被烙上了战士的印记，超长的HP，耐力十足；林兽在技能上除了可用刀进行近身攻击外，还可以用炮远程攻击；林兽还可以用毒（用毒时必须使用刀作为武器）。电灵是典型的远攻职业，防御力低下，但攻击力还是很强的；电灵具有麻痹敌人的技能，在战斗中 是绝对用得上


▲ 20级的竞技场还是很恐怖的

的。人类是目前《战火》中数量很大的一个种族，在攻击上具有天然的优势，不管长枪、短枪，都属于远程攻击，快速移动会减少受到的伤害。

在20级这个阶段进入虚拟训练场，如果只有人类组合上阵，打起来还是比较吃力的，但好在人类的防御力还比较高。而单一的电灵组队一定不会走得太远，因为电灵的防御更低，其移动速度也还不如人类快。最好的组队方式是能够把每一个职业都考虑到。引怪是林兽的任务，攻击中就要人类或电灵担任主力。当然，如果到时候找不到足够的职业，至少也应该考虑有远程攻击的和近身攻击职业相互配合，这样至少战斗力还是有所保障的。

25～30级，最轻松的战斗阶段

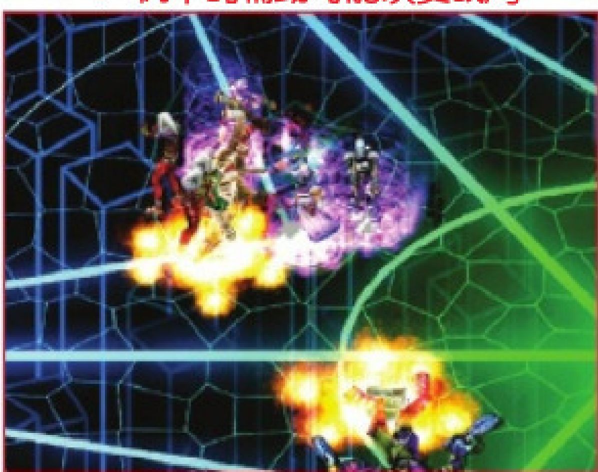
如果你的等级已经在25级以上，那么进入虚拟训练场就没有那么多组队上的讲究了。毕竟，训练场是提供给玩家的一个专门练级的场所。25级之后，你在训练场中的生活也即将结束了。25级之后，你可以随意组队进入竞技场，不管是同一职业还是多个职业，不管是队伍人数饱和还是只有两三个人，都无大碍。


▲ 高级单开场景中有很多任务

虚拟训练场闯关的最佳阶段

虚拟训练场设有闯关的环节，许多玩家一进来就跃跃欲试，不过结果应该都很惨。其实，你应当明确，刚到20级的这个阶段，你在虚拟训练场中的主要内容应该放在不断杀怪、快速得到经验值上。对等级不高的玩家来说，在这一过程中得到宝贵的经验值和良好的装备才是最重要的。闯关，可以慢慢来。25级之后，因为难度已经大幅下降，所以这才是尝试闯关的最佳时机，不断过关斩将获得最后的胜利。其实，说白了正是欲速则不达，磨刀不误砍柴工。只有练好了本领，才能真正在虚拟训练场体验到酣畅淋漓的战斗快感。

▼ 机甲的辅助可能改变战局




▲ 有些技能对PK来说很关键

说了这么多理论，也谈谈自己的具体心得吧。个人认为进入单开场景的组队最佳配置是：3人类、2电灵、1林兽，正好符合夺职业组合的精髓。其中，电灵必须有火焰风暴；人类至少要有一人是纯辅助系；主修炮一系的林兽最好，但一定要带把刀才行。大致分工是这样的：林兽负责引怪，一次争取引三四只；辅助系的人类负责保护林兽；电灵利用火风暴主“打”。打Boss时，如果装备足够好，可以让林兽和人类顶怪；如果不行就“放风筝”，既安全又节约。因为单开场景有时间限制，一小时就会被踢出场景，所以效率是第一位的。杀怪越多，掉好装备的几率就越大。

最后需要提醒的一点是，大家去单开场景时，身上的装备最好属性都是加体质的，毕竟在怪群里面多一点HP就少一点被秒的危险，要把稳妥放在第一位。如果你死得太频繁，也就不要谈效率了。P

战火——红色警戒
●制作：战火工作室 ●运营：游诚时代 ●游戏状态：8月1日内测
●官方网站：http://www.fireol.com



《纸客帝国》内测全景式体验

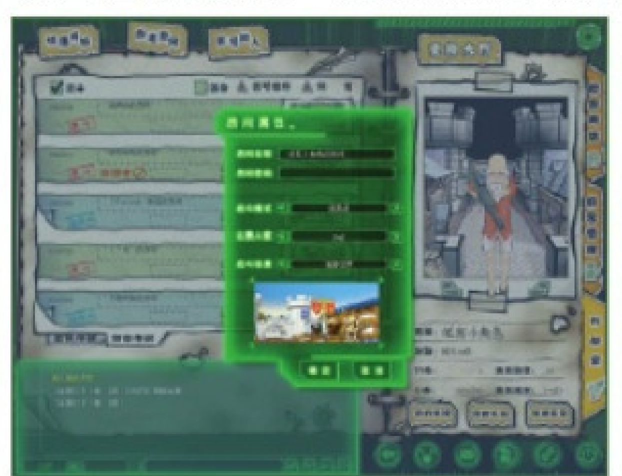
另类的FPS游戏《纸客帝国》终于在几次封测之后拉开了内测的序幕。除了开放更多内容之外，游戏在策划上更加向纸世界的趣味性方面考虑了，就如它的运营公司"趣味第一"的名字一样。如果你还没有操纵过这些奇怪的纸客，就随我去内测中体验一番吧！

■江苏 王奋凯

房间对战，游戏模式全接触

《纸客帝国》的操作非常简单，继承了经典的操作模式，只要是玩过射击游戏的玩家都可以轻松上手。游戏中的对战是以房间的形式进行的，最多支持8人对战。值得一提的是，玩家可以半途加入正在进行游戏且没有满人的房间，就像CS一样可以中途"乱入"。

游戏中，每局比赛的时间可自由调整，目前玩家们大都采用的是10分钟一局。进入战斗前要选好武器，战斗中不可更换，但被击杀后可以按B键调出菜单更换武器。玩家被击杀后，等待10秒可在出生点自动复活。10分钟内杀敌总人数多的一方获胜，而如果一方杀敌数先达到50人也可提前获胜。目前游戏开放了道具战和激斗两种战斗模式，其中道具战变数更多，十分受新手欢迎。

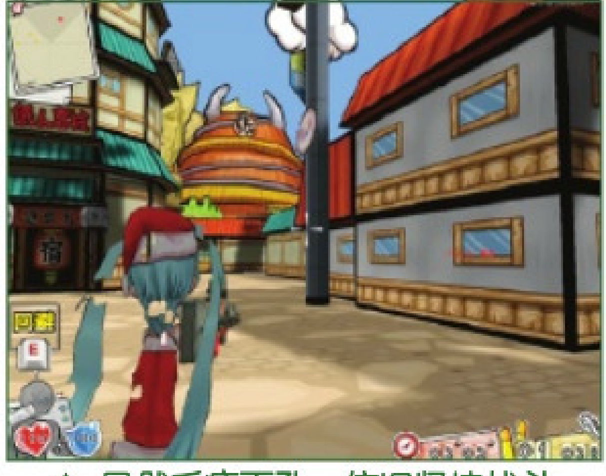


▲ 创建房间界面



▼ 战斗开始前先选择好武器

房间对战，游戏模式全接触



▲ 虽然千疮百孔，依旧坚持战斗



▼空中漂浮，比黑客还要黑客

《纸客帝国》内的所有东西，包括房屋、道路、桌椅、武器，甚至是天上的云朵和太阳，还有每一位进入这个游戏的玩家都是纸构成的！对笔者这样玩惯了千篇一律休闲网游的人来说，真的很别具一格。游戏目前有擒兽世界、纸客帝国、英雄纸色、半张纸、水影村5张地图，都是由玩家们耳熟能详的动漫、游戏或电影为主题元素，结合一种名为"趣味"的调味料重新制作的，充满了恶趣味。置身于其中进行战斗，你会觉得亲切熟悉，而封测中最后开放的水影村地图，现在人气也很高。

纸客商店，从服饰到强力火炮

在角色方面，玩家可以进入"纸客商店"购买各种服装来装扮自己。目前每个人物都拥有18种服装造型，你可以把自己打扮成与各式各样的动漫、游戏、电影中的名人一样。无论是火影忍者、变形金刚或是七龙珠，都有对应的纸客版本。纸片做成的擎天柱、龟仙人，看着他们手拿M4在水影村里大开杀戒，也别有一番乐趣。



▲ 商店里各式"枪炮"均有出售

身轻如燕，E键操作小秘笈

《纸客帝国》操作中的最大特色——E键有3个特殊功能：侧身想必大家都会用了（可惜在侧身时不能使用武器），此外你可以玩"轻功"：当你跳起时按E键，人物就在空中滑翔，很有意思。漂浮过程中同样也不可以使用武器，不过听说日后可以漂浮中扔炸弹。E键的另一个功能——贴墙也十分有用，一般很难被发现。



▲ 贴墙走也能练成一门专长

数据百科，成就排行争上游

游戏中，你发射的每发子弹、每次击中敌人、每次爆头、每次胜利和失败等都会被详细记录。在大厅里点击"详细信息"可清楚地看到这些统计，同时也可查看其他玩家的信息，并和自己进行对比。



▲ 详细的玩家个人信息

"成就"相当于称号，游戏中有上百种成就等你去获得，如用小刀捅死10人便可获得"裁纸刀"称号。不同的成就可获得不同数量的勋章，当其达到一定数量就可提高官衔。同时，成就值会计入游戏的排行榜系统，玩家可随时查看自己和别人在游戏中的排行。除了成就，还有击毙数，被击毙数，胜利、失败次数，在线时间等排行；此外，还有战队排名和个人排名等统计。

纸客帝国 ●制作：麦格特尔 ●运营：趣味第一 ●游戏状态：7月27日内测 ●官方网站：http://p.qwd1.com

大软网游报

第16期 防沉迷全面启动，玩家、厂商稳如泰山；广告“轰炸”地铁站，《纸客帝国》另类参展ChinaJoy。请看本期《大软网游报》。

头条 公会讨债占领游戏展台 几百元引出公会地位大讨论

特约通讯员SF报道 7月15日，就在ChinaJoy展会临近尾声时，发生了一起公会讨债事件。来自网络游戏《特种部队》中数个网游公会的成员自发组织起来，一度占据CDC Games展台，向游戏运营商表示抗议。

据参与者的口述，此事的起因是5月份的一次广告投放。这一期投放在公会网站上的广告据说只牵涉到几百块钱，但是公会方面在发布广告后并未收到首付款，也没有在期满后收到广告费。广告到期后，众多公会试图联系当时的广告联络人以及目前正在营运该游戏的网游公司，却一直没有得到解决与答复。7月13日，几名公会成员在聊天群里商定，“直接找该游戏公司展台要”。第二天，涉及拖欠广告费的唐朝、新势力、DG龙盟3家公会的代表在展馆内见面，讨论后“决定联合去游戏公司展台对质，并且要一个最终的说法”。随即他们来到运营商展台，一度占据了这里，并手持写有“众公会抵制网络欺诈”等字样的条幅表示抗议。

▼ 展台上发生的情况显然出乎工作人员意料，而抗议者比较文明，没有太多过激的言行





▲ 抗议者在网上说，他们的行动是临时起意，不为了这几百块钱，为的是一个说法

此事在网络上一经披露，立刻引起了关于公会是不是弱势群体的讨论。有人认为，长期以来，许多网游公会变成了厂商的“工具”，为他们宣传了游戏，最终还有可能得不到应有的报酬，这种现象是普遍存在的，而不是针对具体的哪一款游戏而论。不过也有评论认为，由于近期牵涉到收购行动中，《特种部队》和游戏公会之间出现这样的事件虽然很遗憾，但也是有情可原的。我们将持续关注这一事件。

焦点 防沉迷系统全面启动 对玩家和运营商影响不大

特约通讯员Jrun报道 7月16日，由新闻出版总署、公安部、教育部、信息产业部等8部委联合推行的“网络游戏防沉迷系统”正式在全国的网游中投入使用。连日来已有多家运营商宣布旗下的游戏产品启动防沉迷系统。据不完全统计，6月26日，《英雄Ⅱ》游戏中已经率先启动了防沉迷系统，而大多数厂商都是在ChinaJoy前后宣布施行的。

从玩家和游戏运营商的反应来看，由于留出了充分的时间，大家对防沉迷系统的推行都有心理准备，运营商们也针对这一系统对调整了游戏功能，可以说没有对游戏产生太大的影响。分析认为，防沉迷系统对玩家影响很小，一方面是对许多游戏来说，成年玩家所占的比例很大，由于防沉迷系统并不针对这一人群，所以影响很小。此外今年以来，“免费游戏”逐渐成为主流，这种收费方式下以往打怪、掉宝的传统游戏方式已有所变化。当然，防沉迷系统的效果尚需时间来检验。



▲ 防沉迷对“免费”游戏没什么影响

▼ 计时收费的网游已经很少了



潮流 人来人往龙阳路 《纸客帝国》搭建最大展台

特约通讯员自动售票机报道 ChinaJoy期间，不但在上海新国际博览中心的参展商们使尽浑身解数推销自己的产品，没有在展馆内布展的游戏运营商也看中了ChinaJoy期间的巨大宣传效应。由于上海新国际博览中心毗邻上海地铁2号线的龙阳路地铁站，新近加入网游市场搏杀的趣味第一公司买下了这一时段内龙阳路地铁站里的大部分广告位，几乎把这里装扮成了厂商自己的地铁站。在刚进站的售票厅，在地铁月台，各种图案的游戏广告形成了立体“轰炸”的态势。对经由这里抵达展馆的绝大多数媒体和参观者来说，这样的宣传效果是不言而喻的。趣味第一还据此发起了“纸客决战龙阳路”创意摄影大赛，只需在龙阳路地铁站内以任何《纸客帝国》或趣味第一海报作为画面主题或主要背景的摄影作品都可以参与评奖。不管怎么样，说这里是ChinaJoy期间最大的游戏展台倒是一点都不过分。



▲ 广告无处不在

▼ 人来人往，大家都看在眼里

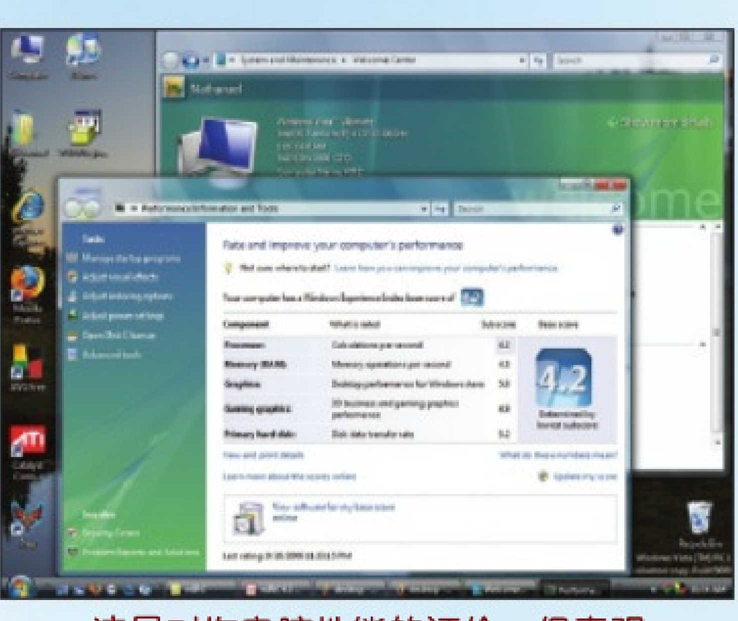
“蚕食计划”——微软游戏帝国在延伸

■北京 BAN

几个月前，我用自己的稿费换回了一台漂亮的Xbox 360，我毫不犹豫地把网线插进Xbox 360的接口，简单注册之后，我进入了一个新世界——Xbox LIVE Arcade。我惊讶于它永远张贴着广告的主界面，我盘算着如何用自己可怜的积分去卖场里淘换些感兴趣的玩艺，甚至我要每天都凝视着自己的“成就”，然后充满了自豪感。就是这样，对于拥有Xbox游戏主机的玩家来说，LIVE不是个陌生的世界，它给Xbox用户带来了很多美妙的回忆。但对于从次世代开始才从SONY阵营“叛逃”到微软阵营的人群来说，LIVE是个充满神秘色彩的事物——如果你只能和身边一位球风不够文明的朋友战“实况”，去LIVE上和世界各地的爱好者对战WEX能不令人激动么？

可以互联的LIVE

事实上，你可能觉得很奇怪，因为这些游戏机平台的东西似乎不常出现在这本杂志上，但我之所以要提到它，还是源自微软一个看似不经意的举动。3月15日，微软宣布它的在线游戏服务平台——Xbox LIVE Arcade即将连接到个人电脑系统上，这意味着家用游戏主机和个人电脑平台的互动交流成为现实。早在Xbox 360发售伊始，比尔·盖茨就曾夸下海口，声称LIVE将为玩家带来“无所不在”的游戏体验，它未来会将游戏机、个人电脑及手机等多个游戏平台联系起来。一年之后，微软终于迈出了关键性一步，而这个PC LIVE平台发布的时间（5月8日）也十分讨巧，刚好是微软在PC上“炒冷饭”推出《光环2》的前夕（这款游戏只对应Vista系统）。而实际上，微软游戏工作室制作的《暗影狂奔》（Shadowrun）成了第一款可以在PC和Xbox 360之间互动的LIVE游戏——虽然Gamespot网站坚定地给这款更注重网络对战的FPS游戏打了低分，但它却无法忽视前者正在成为LIVE上最热门对战游戏之一的事实。



这是对你电脑性能的评价，很直观

无论是Xbox 360还是PC用户，享受LIVE服务都十分简单，Xbox 360用户需要用Hotmail或msn信箱注册一个账号，就可以顺利登录。PC用户也是如此，和Xbox LIVE Arcade一样，微软为PC玩家提供两个等级的LIVE定制服务。其中银会员完全免费，但只能光顾卖场之类的周边服务，而金会员可以使用游



Games for Windows - LIVE的官方页面，注册ID后你可以像Xbox 360那样得到一个月的免费金会员体验

玩家在两大平台上可使用同样的身份ID、好友列表，并共享游戏成就点数，连用户界面都很相像

戏的对战功能，在两个平台间交互游戏，但和Xbox 360一样，需要以年卡充值享受相关服务，收费同样为每年49.95美元。想想看，一旦真的可以跟全世界的玩家大战《战争机器》，比起许多人不容易掌握的手柄操作，你手里的鼠标可绝不是吃素的！

Games for Windows - LIVE



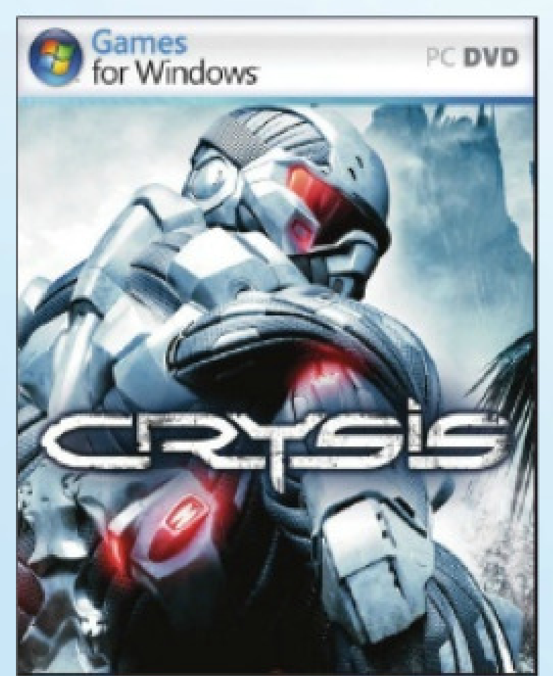
这本杂志现在最醒目的就是Games for Windows的标志

2006年年底，全世界最早的一本电脑游戏杂志《电脑游戏世界》（Computer Gaming World，1981年创刊）“Game Over”了。据说，是CGW的主编主动向微软示好，结果就是进入2007年之后，CGW将不复存在，一本叫“Games for Windows”的杂志应运而生。这样的结果并非没有征兆，2006年8月，微软负责互动娱乐部门的高层人士在一次演讲中，就明确提出要把Windows操作系统当作游戏平台来看待。而不同的游戏平台几乎都拥有自己的Official Magazine，于是CGW摇身一变，就成了微软Games for Windows计划的官方杂志。

随着Vista操作系统的发布，Games for Windows成了微软在个人电脑领域扩大影响力的一种努力。这一举动有一个很“邪恶”但又冠冕堂皇的理由，那就是和游戏机平台相比，个人电脑由于整机之间千差万别，带来了很多兼容性问题，也为电脑游戏用户带来了很多意想不到的麻烦。简单理解，Games for Windows是一种认证机制，微软会出面对游戏展开专业的兼容性测试，而通过测试的游戏，将打上Games for Windows的统一标志上市销售。

基于此，微软在Vista系统中引入了硬件评分机制。用户可以通过一个硬件测试来了解一款加入Games for Windows计划的游戏是否能在自己的电脑上运行。每款游戏都有一个硬件得分的底线，这些信息都明确地印在游戏包装上，如游戏包装上标明Vista得分在4分以上的系统可以完美执行该游戏。

微软的盘算是，在让玩家玩上“放心”游戏的同时，也增强对微软操作系统的向心力。显然，独角戏唱不下去，这一计划的执行在于微软是否能取得一呼百应的效果。事实证明，虽然开始阶段大家还在观望，但到目前为止加入该计划的游戏厂商已经日渐增多。不可忽略的是，许多多平台游戏，特别是会同时发售PC和Xbox 360版的游戏，出于可以理解的考虑，大多成了Games for Windows计划的一员。因此，PC上LIVE的推出也可以被理解为一个趁热打铁的举动，它是对微软在游戏领域野心的进一步拓展，同时也给Games for Windows计划的参与者以希望和利益。面向玩家，这正是微软普及正版游戏的一个机会。



一款包装上有Games for Windows标志的游戏可以自动对应Xbox 360手柄，键位设计也与Xbox 360上相同

LIVE会影响我们的游戏生活吗？

在本质上，LIVE是一个以联网对战为主的游戏平台（今后也会向PC用户开放卖场），这看上去和我们熟知的浩方或是GameSpy Arcade没有太大区别，只是它带有浓厚的官方色彩，与Xbox 360互联、共享成就点数是它目前最大的卖点。当然，作为微软计划的一部分，面向PC的LIVE服务从一开通就受到后继乏力的质疑。不过虽然目前为止LIVE或即将登陆LIVE的游戏都移植自Xbox或Xbox 360，但至少微软自己开发的游戏也足以支撑起半边天。何况在7月份的E3前，微软一口气宣布了30款对应Games for Windows - LIVE的游戏，其中就包括PC玩家盼望已久的Xbox 360大作《战争机器》（同时也是LIVE上的热门对战游戏之一）。此次发表的作品来自Activision、Bethesda Softworks等知名游戏厂商，而Eidos Interactive、SEGA of America、THQ这3家游戏公司也宣布将推出对应Games for Windows - LIVE的游戏。一旦LIVE上的游戏形成气候，你大概就忍不住要为对战功能额外掏美元了！而LIVE的架构，也不排除今后会凭借这一平台发布网络游戏的可能性。

事实上，对中国玩家来说，面临的问题可能更多。在风传Xbox 360行货即将进入中国大陆市场的同时，大陆地区Xbox LIVE Arcade服务器由谁来运营也成了猜测的焦点。而PC上支持互联的单机游戏是否能如愿在大陆地区发售，也是影响大陆地区玩家享受PC LIVE服务的变数之一。但有一点是肯定的，即使我们周围的单机游戏玩家很少光顾正版游戏，也不代表他们真的缺乏消费能力。这或许是今后渐渐成熟起来的LIVE服务能够大行其道的希望所在。至于微软，他们或许有足够耐心来操持这个计划，毕竟连在Xbox 360销量惨淡的日本市场，微软也从未声言放弃。P


在PC上与360用户对战最新的“实况”成为可能，只要Konami也在PC上发售同一款游戏


在所谓的“5·18惨案”中，微软封掉了大批改机用户的Xbox LIVE ID


Xbox 360用户可以通过LIVE更新游戏补丁，下载新游戏试玩，而这些功能PC玩家估计也会逐步体验到

和多数奇幻小说中描绘的一样，你的冒险始于一个静逸的小村庄。这儿阳光和煦，人民安居乐业，羊儿快乐地吃着草——直到一个年迈的哥布林头目复活了若干年前被七英雄打败并封印的霸王。这听起来和普通奇幻小说也没什么不同，但这次你的任务并不是去消灭他拯救世界。事实上，这位扮相酷似《魔戒》中的索伦，并领着一帮“咕噜姆Style”的小鬼头的Overlord——就是你自己。重生后的你，是继续无恶不作，再次掀起一番腥风血雨，还是洗心革面，解救处于危难之中的人们？就是大家在这款动作游戏中所要做的事情。





我没有信仰，我就是《霸王》

■ NTRPG.org Morgana

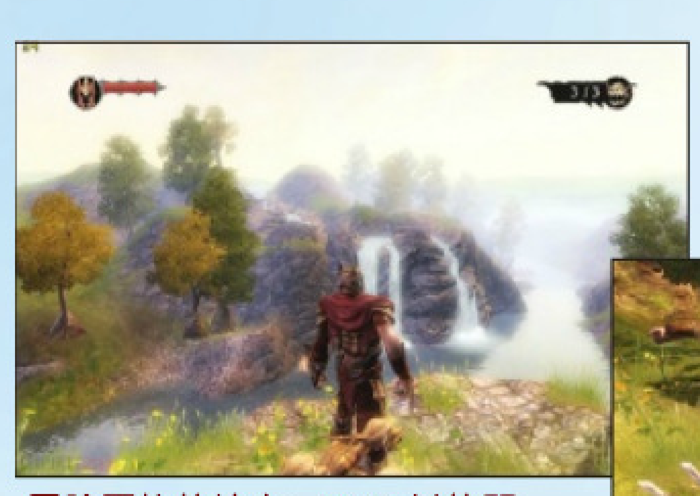
没有小鬼的霸王，会怎样？

虽说这次主角是玩家所扮演的霸王，但从游戏开头的Logo一直到最终的Boss战，你的风头全被那些张牙舞爪的小鬼们给抢了去。战斗时你需要小鬼，在游戏初始你的战斗力低得可怜，不从深渊里把他们召唤出来替你卖命，你甚至连一两个半身人也对付不了。而当你振臂高呼，将小鬼们悉数派往战斗前线，情况就大不一样了。只见他们气势汹汹地冲向敌营，口里还喊着：“冲呀！”“为了主人！”等激昂的口号，根本不知恐惧为何物。他们所到之处寸草不生，尸横遍野，让你这位曾经的霸王相形见绌。更令人感动的是，小鬼们忠心耿耿，不但愿意为你赴汤蹈火，而且从不私吞战利品。他们会捧起一堆堆金币屁颠屁颠地跑到你跟前，乐滋滋地跟你说：“主人，给你，全给你。”只有你看不上眼的南瓜、厨师帽等物，他们才会捡起来并扣在头上充当装备，有了装备后的小鬼的战斗力也会随之提升，更要命的是他们跟找着宝贝一样又唱又跳的模样，叫你没法不爱他们。

解谜时你需要小鬼。游戏中共有红、蓝、黄、绿4种颜色的小鬼，分别拥有不同的能力。在冒险的旅程中，你往往需要绿色的小鬼穿越有毒的花园，红色的小鬼移除燃烧的障碍物，蓝色的小鬼过河去开机关才能继续前进。总的来说，游戏的谜题仍然是以“找机关开门”为主，此外还有像差使小鬼去搬蜘蛛蛋，吸引自爆蜘蛛炸开路障这样的谜题，但只要花点耐心都不是很难。游戏最难的地方其实是“找路”，你无法想象一款任务导向的迷宫式动作游戏没有地图，甚至没有详细一点的任务提示，于是玩家的时间大部分都花在毫无头绪地满世界乱窜上了。卡关的情况不是因为某个Boss打不过，而是因为根本找不着他的人。这也是这款原创作品中最大的败笔，望续作中能以改进。



打造装备时你需要小鬼。如果你想提升自身的战斗力，最有效的办法就是寻回遗失在世界各处的3个熔炉，然后你的小鬼们会奋不顾身甚至是乐不思蜀地跳入熔浆之中，附了魔的武器与铠甲就这样炼成了。例如以红色小鬼铸造的武器会附加火属性攻击，而用绿色小鬼铸造的铠甲会带有回血属性。第3级的武器威力惊人，游戏末期的杂兵都吃不住你两斧


冒险开始的地方，Spree村的野外风景甚是宜人。

这是什么？小鬼的万圣节派对？

头。那时小鬼的作用更多的是对付特殊的怪物，例如在面对眼魔时，唯一消灭它们的方法是让绿色或红色小鬼站在高处，等眼魔接近时趁机跳到它们头上猛攻。最终Boss也只能借助变换不同颜色的小鬼才能将其打败，任凭你的武器再厉害也无法对他造成半分伤害，这时你也许明白为什么那些小家伙们能够得意地站在“Loading”字样上Rock & Roll了。

笑啊，霸王！

一语不发的霸王、喋喋不休的小鬼、咩咩直叫的山羊、头脑简单的农民、失魂落魄的英雄，这些本身就充满讽刺与滑稽意味的元素被恶搞的制作者们统统塞到了这个游戏里，于是你看到的是一幅表面波澜不惊却时常让你会心一笑的黑色幽默风情画卷。

场景1：

在晨曦的阳光中，蒲公英随风飞扬，漂亮的牧羊女有点懊恼地对你说：“我的羊实在太多了我都数不过来，你帮我杀点吧？”于是小鬼们快乐地冲向羊群，骑在羊儿的头上一顿猛敲。羊儿的命运果然就像另一个农民所说的“它们除了吃草，就等着被杀”。

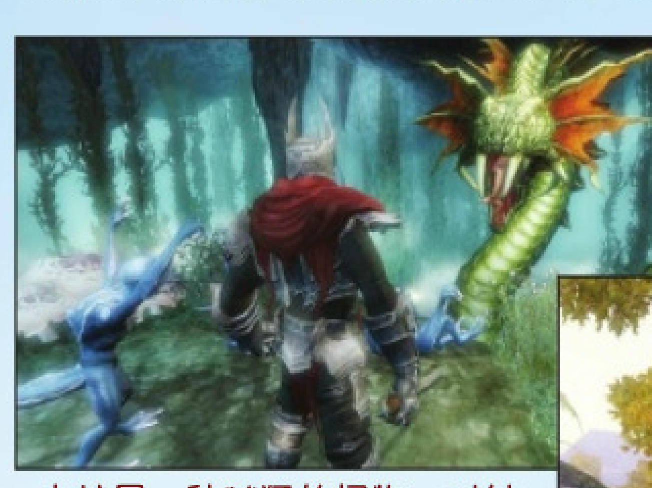
场景2：

你接受村民的委托，前去挑战第一个Boss——当年的半身人，现在变成了一个饕餮之徒。他指使手下偷走了村民们的粮食，其总部就是一个大厨房，整天烧肉热酒好不快活。当你打败他并将粮食归还时，村民感激涕零，一脸虔诚地说：“我决定以你的名字为我的南瓜取名！”甚至有人对你的小鬼头们也产生好感，问你是否能卖几个给他。

场景3：

你也许对帮助村民找回晚餐这种琐事不屑一顾，反而热衷于打家劫舍，强抢民女之类的勾当。你的小鬼将村庄洗劫一空，砸锅摔碗的，声音甚是清脆。看到谁家的媳妇长得标致便掳回去当女仆，面对这样的Overlord村民们无可奈何地哭诉：“你把我的老婆掳走我没意见，可你不能把我的羊也抢走啊。”

从杀掉第一只咩咩羊开始，你的脸上就会开始情不自禁地挂上微笑，这实在很叫人喜欢，因为现在很多幻想体裁的游戏都过于严肃了。我们需要这样反传统的作品来调剂我们的神经，在绵羊的惨叫与小鬼的吹呼声中体验“It's good to be evil”的真谛。



水蛇是一种凶猛的怪物，对付它的办法是让小鬼跳到它背上，当它发起反击时立刻召回



这种狰狞的表情给你的感觉却只有可爱



霸王？你以为你是谁？

本来以为这个游戏的剧情只不过是为了反传统而已，但反得如此彻底实在是令人始料未及，起初你以为你便是那恶事作尽的Overlord，直到游戏最后你才明白，原来你还是一个英雄，至少曾经是。当初你和其他6个英雄打败真正的Overlord之后，你不慎落入了魔王的塔底，你的朋友们——那些所谓的“英雄”们弃你而去。之后，借助巫师之躯得以重生的Overlord派手下去救了你，并利用你这颗棋子陆续铲除了其他英雄。剧情本身与游戏的善恶路线选择的设计结合得天衣无缝：选择善良路线是由于你的那颗英雄之心仍未泯灭，反之意味着你也像其他英雄一样，受了Overlord的蛊惑而迈向罪恶的深渊。这显然比现在某些刻意为之的“善恶选择多结局”游戏要高明，也让人容易接受得多。

昔日的英雄现在如何了？制作者悉数将他们嘲讽了一番，让七英雄成为七宗罪的代名词：Melvin是半身人的领导者，暴饮暴食的他长得比普通人类还要高一大截，宽度更是不用说，他代表着“饕餮”；Oberon与沙翁名剧《仲夏夜之梦》中的精灵王同名，他在战胜后就开始长眠，任凭精灵王国的子民在自己的噩梦之中受尽磨难，他代表着“懒惰”；矮人国王Goldo对财富有着不懈地追求，坐拥堆积如山的金子，还妄图抢走纯金的女神像，他代表着“贪婪”；Sir William曾是拥有坚定信仰的圣骑士，却抵挡不住原Overlord之女——“女王样”Velvet的诱惑，成天沉迷于女色与狂欢派对，他代表着“淫欲”；几乎拥有一切的Jewel永远不会满足，她以偷取别人的东西为乐，代表着“嫉妒”；深爱着Jewel的Kahn是一个巨人，粗暴易怒的本性在Jewel被玩家抓走后发挥得淋漓尽致——当你和他战斗时就会明白了，他代表着“暴怒”；最后，我们的主角，作为Overlord不可一世，后来才发现其实自己只不过是别人的一颗棋子，代表着“傲慢”。最终Boss战时，原Overlord将众英雄的罪行一一数落，仿佛都是其咎由自取，新老两代Overlord的小鬼混战一团，游戏的主题曲也随之响起，一切都如水到渠成般自然，剧情的感染力由此而升华。

《霸王》是一款以创意取胜的原创作品，虽然关于小鬼的设计借鉴了NGC游戏“皮克敏”系列的成功要素，但两者在整体风格上可以说是截然不同。前者充满戏谑意味和黑色幽默的剧情、善恶分明的游戏路线让其面向的玩家群更加成人化，利用小鬼来炼装备这种古怪又残忍的事情估计也只有Overlord做得出来。游戏的场景也是典型的西式奇幻风格，例如神秘幽静的精灵森林、中世纪风情的小镇、错综复杂的矮人矿井等，如果你玩过制作组Triumph Studios之前的作品“奇迹时代”系列，你就能充分理解这些人的奇幻情结。另外，游戏对Jester这个地位低下、胆小如鼠，除了拍主人马屁什么事也不会干的小丑刻画也很具有戏剧性，这样不起眼的角色往往会在重要关头给你致命一击。Boss战之前Jester理所当然地背叛了你，将他那些谄媚奉承的言语转献给了那个看起来更强大的Overlord，在后者被消灭后，他似乎有成为新一代Overlord的潜力……究竟如何，待续作中再见分晓吧。P

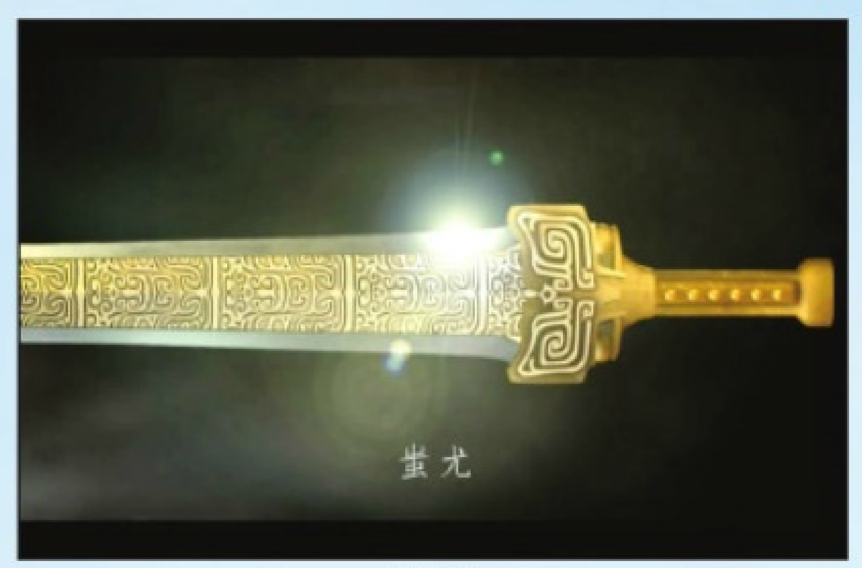
中华文化与游戏的有机结合

——《轩辕剑》系列世界观简要解析

■ 广西 Silvershark

中国古代历史背景

从《枫之舞》开始，游戏故事背景都是建立在中国历史上的假想世界（以下称为“轩辕剑世界”），游戏中的历史人物和事件与真实历史大致相同，但情节与非历史人物均为杜撰，并体现出浓郁的“侠”文化，这些都与历史题材的武侠小说有异曲同工之妙，因此往往归入武侠RPG的范畴。中国只是主体环境，游戏偶尔还会涉及些外国历史，如横跨欧亚大陆的《轩辕剑叁》就涉及了法兰克王国与阿拉伯帝国的一些历史。古代是必要的元素，像一、二两代没有明确的时代背景，但大致时间为夏末至商到西周时期。就算五代的故事发生在异空间，也脱离不了古代的背景。与历史结合的游戏大都采用处于动荡阶段的历史时期为背景，如春秋、战国、秦汉、五胡十六国、隋末、唐安史之乱等，并穿插着众多真实或传说中的历史人物。采用历史题材的游戏往往比较受好评，但我们也要注意到部分历史人物的刻画与真实历史人物评价的差异，如《轩辕剑叁》过于贬低一代名将高仙芝，《苍之涛》中对谢安的评价则直接采用柏杨先生有相当争议性的观点。当然游戏的目的并非真实还原历史，所以也不必过于苛求。游戏能很好地表现出中国古代独特的文化气息，无论是画风还是主角的衣食住行、道具装备法术等，无一不经过考证以体现出浓重的中国风味。轩辕剑世界的框架由各款游戏说明补充并相互印证，如《天之痕》中出现的然翁和古月仙人即是《轩辕剑贰》中的何然和古月圣，又如《轩辕剑肆》的剧情紧接着《枫之舞》的剧情。



轩辕剑外观



轩辕剑有天下无敌的神力

《轩辕剑》系列是国产RPG中历史最悠久的知名作品，游戏以独特的中国奇幻风格设定为特色，广受玩家的欢迎，迄今为止已发行8款RPG以及衍生出来的一款RSLG和两款网络游戏。本文要谈的是这8款RPG的世界观设定。所谓世界观，是指游戏中人物活动的舞台、虚拟世界里的事物，以及它们如何发展与运行的规律，这些设定将会使玩家随着游戏进程而逐渐接受这一虚拟的游戏世界。

栏目编辑·8神经·yangli@popsoft.com.cn 97

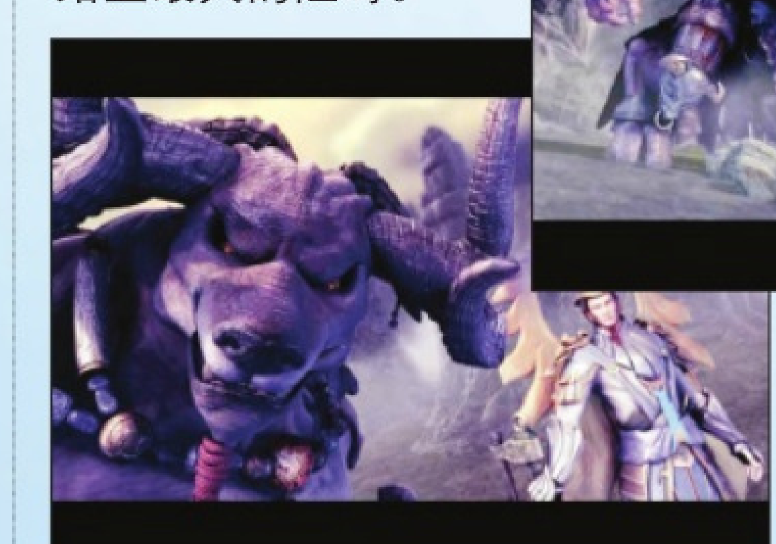
《山海经》等古籍与东西方神话传说

《山海经》是一部最古老的记录山川地理的书，内容包罗万象，最重要的是记载了大量神话传说，叙述远古时代中国境内各种不同的种族与地理环境，包含了庞大丰富的神秘奇幻要素，极具研究价值。在《山海经》的诸多神话里，对轩辕剑游戏最有影响的当是黄帝在涿鹿大战蚩尤的故事，因为“轩辕”二字就是首任轩辕剑的持有者，同时也是华夏的先祖黄帝的名号。从《轩辕剑贰》开始，《山海经》就成了轩辕剑世界的一部分，游戏中形式各异的神仙鬼怪与器物道具大部分直接取自《山海经》，后作《天之痕》还引入了一些地名，如氐人国和海中建木等，并且让刑天、饕餮等神怪与魔物成为今后游戏中常见的Boss。《轩辕剑伍》则将故事地点直接置于《山海经》里记载描绘的山海界中，也使得这部奇书对轩辕剑世界的影响达到了一个新高度。可以说，《山海经》中有取之不尽的资源可以供游戏使用。



黄帝用东皇钟创造了山海界，并将人族以外的其他种族悉数迁移

轩辕剑世界有时还采用西方神话作为补充设定，常见的角色有撒旦、米迦勒、彼得潘等，其中撒旦是最让人熟悉的魔王。在犹太教和基督教神话中，撒旦是上帝和一切忠于上帝力量的主要反对者，是地狱之王、群魔的领袖、人类的敌人，它的意志和行动是世界罪恶的源泉。在《轩辕剑叁》中，撒旦因为不满上帝封自己的同胞兄弟米迦勒为大天使长，而发动众神向上帝挑战，却被打入地狱。后来，撒旦又预谋反抗。不过，这次上帝派来了一个他以前的伙伴赛特，从西方到东方求索永盛不竭的“王道”。当然，撒旦是“王道”求索路上最大的阻碍。

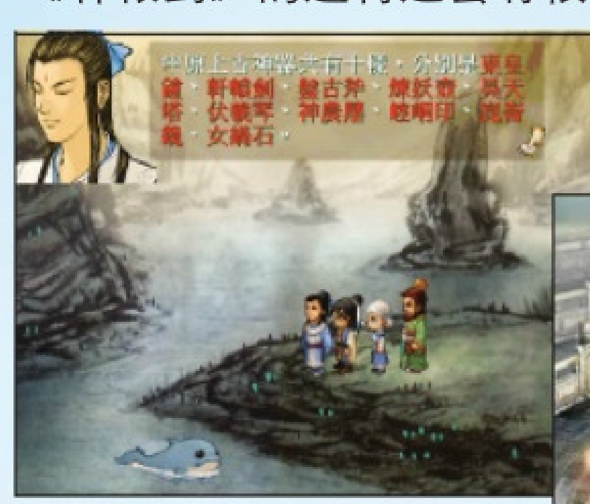


黄帝与蚩尤在涿鹿进行决战

涿鹿之战交战的双方——黄帝与蚩尤

上古十大神器及相关阵法

上古十大神器毫无疑问是《轩辕剑》系列世界观的核心，也是游戏中最重要的原创神话要素。十大神器是指上古诸神留下的10样各具特色的器物——东皇钟、轩辕剑、盘古斧、炼妖壶、昊天塔、伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜和女娲石。其中轩辕剑是由游戏本身确立的关键性道具，炼妖壶则是从《轩辕剑贰》的剧情以及首创的炼妖系统中引入的，剩下的8样神器基本上是到《天之痕》才出现的，此时才真正确立了《轩辕剑》系列的世界观。就目前而言，十大神器中只有一部分是在游戏里真正挖掘过的，所以即使偶尔出现不尽如人意的作品，笔者仍相信《轩辕剑》的题材还会有很好的发挥空间。



中原上古神器共有十样，分别是东皇钟、轩辕剑、盘古斧、炼妖壶、昊天塔、伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石



巴别之路需用到万灵血、大地六芒星阵、通天塔、蚀日和轩辕剑的力量

十大神器中最引人注目的要算是轩辕剑了，但在游戏中出场的机会并不多，有时还不是起决定性的器物，比如在《轩辕剑肆》和《苍之涛》中，轩辕剑对剧情的发展没有实质性作用。轩辕剑在游戏中的作用与地位就是最强力量，因此一些渴望拥有力量的人，无论是反角（如蜀桑子）、主角（如赛特）还是配角（如宇文拓），都是需要使用轩辕剑的力量来达成自己目的才引起剧情冲突的。轩辕剑仅为他们提供力量，而这个力量的用途何在完全取决于持有者。如蜀桑子需要借助它来统治世界，赛特却用于寻求王道的真谛，而宇文拓不惜伤天害理背负恶名也要阻止西方魔界入侵神州。从游戏玩家的角度来看，轩辕剑一直以来都是一款攻击力超强的武器，外观上与其他种类的剑并无实质性的区别。《轩辕剑伍》里交待了轩辕剑的来历，它是由黄帝使用其恋人天女从天界偷来的神剑在与蚩尤大战过后，将断剑重新铸造并命名的宝剑。在目前的所出游戏里，轩辕剑最后的行踪是由赛特带回欧洲后下落不明，这算是游戏设定里的一个瓶颈，只有突破它才能让轩辕剑传承到安史之乱以后的历史。



天女白玉轮的阵型按八卦的顺序排列，其中巽位放伏羲琴，震位放女娲石

炼妖壶是游戏中知名度与地位仅次于轩辕剑的神器，对轩辕剑世界与游戏系统均产生了深远的影响。炼妖壶古称九黎壶，它是女娲依据神器造物仙鼎为原型的仿造品，拥有不可思议的力量，主要功能是炼化万物，同时也有惊人的毁坏力量，在其内部有着奇异的巨大空间，能将天地收纳于内。自《轩辕剑贰》初次登场起，炼妖壶原本只是为了游戏剧情需要和炼化系统所设计出来的，但后来地位与作用在不断地变化着，在《轩辕剑叁》中将青铜壶的设定改为瓷壶，到了《天之痕》，与轩辕剑等神器一同并列为上古十神器。炼妖壶在游戏中有着显赫地位的一个重要原因，在于贯穿系列前几作的炼妖壶不但是炼物的工具，更是维系世界观和剧情展开的关键道具，被赋予多样的意义而存在。壶中乾坤的管理者——壶中仙是游戏中的重要人物，他自古以来有着一个远大的政治理想，认为唯有彻底消弭列国、民族之间的局限，建立一个妖魔族与人族和平共处的理想世界（也就是儒家的大同世界），才能真正永久安乐。因此他为了实现理想的种种行为常与历代主角作对。在《轩辕剑贰》里壶中仙是一切阴谋的制造者，被主角们打败后一度被

女娲禁锢起来；《枫之舞》中壶中仙已反省过自己的过去，因此帮助辅子彻一行人瓦解了蜀桑子的阴谋。在《轩辕剑肆》中，壶中仙是一个十分具有争议性的角色，他化身赤松子来控制秦始皇消灭六国，屡屡与水镜一行人作对，但目的也只是为了实现自己的理想。虽然最后他死于黑火的力量，但他追逐自己理想的不懈行为却令人难断是非。在剧情以外，由炼妖壶生成的炼妖与收妖系统是游戏中最具特色的重要设定。简单来说，收妖就是战斗时可以把敌人收服或收化，而炼妖就是把两样物品或妖怪组合成另外一样物品或妖怪，因为融合结果难以预测，所以炼妖被许多玩家所津津乐道，组合出的更强妖怪可以在战斗中助战，或者作为其他妖怪或高级物品的原料，总之玩法多种多样。肆代里的天书系统是为了迎合剧情而采用的炼妖壶系统的进化版，可以在资源、土地和人口都受限制的条件下规划建设天书世界。具体来说就是收集怪物、建造建筑、生产物品、学习法术、召唤护驾，大大增加了可玩性。



炼妖壶自述自己的来历


宇宙中的所有生克都是透过太一之轮来决定

东皇钟名列十神器之首，官方资料对其能力解释为天界之门，但它的作用目前在游戏中表现出来的只是创造新的世界（属于异次元空间）。《轩辕剑肆》中壶中仙利用东皇钟创造了天书世界与云中界来作为其理想国度的试验田，而《轩辕剑伍》中黄帝姬轩辕则用来创造了山海界来容纳战败了的炎帝部下全部种族。值得注意的是这些不同的世界在一定条件下是可以通过“谐律”这种奇妙的法则来相互融合的，而融合后的世界将会变得更加完美和谐。比如后来天书世界与云中界通过“谐律”融合成陶源明笔下的桃花源，而《苍之涛》里七曜使者前往春秋的任务，就是为了保护云中界主人犀衍继承壶中仙的让云中界与神州大地相互“谐律”融合之遗愿的条件。其它神器在目前的游戏中由于出场机会较少或挖掘力度不够深入，相对来说在正常形态时并没有以上3样这么瞩目，但都拥有着各自的神奇力量。简要地说就是：盘古斧可以穿梭太虚，昊天塔能够吸星换月，伏羲琴作用为操纵心灵，神农鼎用于熬炼仙药，崆峒印是不老泉源，昆仑镜能够进行时光穿梭。

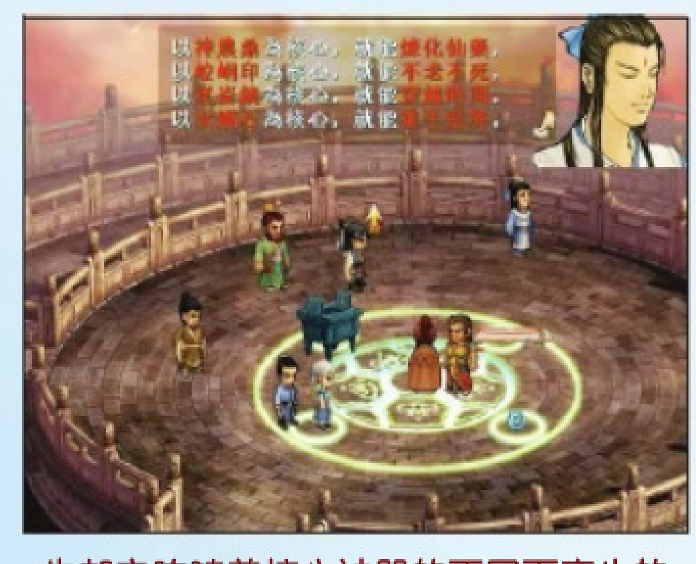
这些神器除了强大的基本功能以外，还可能会转世成人。比如《轩辕剑伍》里由轩辕剑转世成的皇甫暮云，同时游戏中还有东皇钟的转世夏柔与昊天塔的转世陆承轩，不过他们在游戏中刻画力度不够，而且也没怎么用到各自原本神器的力量。相比之下，《天之痕》里的两样神器昆仑镜的转世宇文拓与女娲石的转世于小雪就塑造得有血有肉多了。宇文拓虽为配角但人气却远超历代主角，而于小雪可以说是历代作品里最受欢迎的女主角。一般而言，神器的转世往往有一些独特的地方。首先他们会和其他的神器共鸣或感应；其次是他们体内都蕴藏着极大的灵力；最后，他们可能对自己的身世来历并不知情，不过死去或失去力量后就会化为原形。除了转世为人之外，有的神器还可以直接幻化为仙，如《轩辕剑叁》中的轩辕剑仙。实际上随着游戏的设定框架越来越大，在游戏中有时还会出现一些别的神器，比如《苍之涛》中的太一之轮与夏后祭器，《轩辕剑伍》中的圣宇盘等。其中尤其重要的是太一之轮，它是东皇太一与诸神共同创造的用来控制天地万物生克的神器，被安置在昊天界的太一殿内。太一之轮作为管理生克的最高神器，拥有绝对的控制权，而且凡是进入太一殿的人都可以修改上面的生克。按游戏中的说法，太一之轮上被人为修改的生克关系曾有姜太公留下的“周克商”，《苍之涛》里桓远之又在太一之轮上刻下“晋克秦”来改变晋国在淝水之战的命运。但他也因此被关在太一殿长达一千年，随后的太一之轮也被昊天塔所封印。


轩辕剑与昊天塔的转世之人在死后会化为原形



壶中仙最初的理想是人妖和平共处，只是手段过于残酷

上古神器除了独自拥有的功能外，它们以不同的排列方式构成的阵法还有可能会产生特殊的能力，按游戏设定，主要有虚空之阵、失却之阵和天女白玉轮。虚空之阵是以钟、剑、斧、壶、塔5样上古神器所列之阵，可以通过“天之痕”地带到达天上界。实际上在《天之痕》里，钟与塔下落不明，所以无法摆此阵，因此独孤宁珂建议宇文拓以西方魔法巴别之路来代替虚空之阵，这需要大地六芒星阵（代替东皇钟）、万灵血（代替炼妖壶）、天狗蚀日（代替盘古斧）、通天塔（代替昊天塔）和轩辕剑。宇文拓为了要重新封印神州九天结界以阻止西方魔界的入侵，就不得不牺牲6个城市各6万人的生命来制造万灵血，并劳民伤财建造通天塔，在游戏的最后宇文拓为了惩罚自己的“深重罪孽”而选择了自我放逐西行。由于独孤宁珂的算计，巴别之路的计划曾被破坏而导致魔界降临中原，后来主角一行求助仙人后利用了两次失却之阵的力量才消除了灾难。失却之阵需要琴、鼎、印、镜、石5样神器来布列，随着核心神器的不同可以展现5种不同的功效，但担任守护者之人将会失去心中最大愿望的所有记忆，而神仙或神器会消耗大量的体力。失却之阵的诸多功能以及会造成失忆的设定，都为游戏的剧情设计提供了一个很大的发挥空间。不过目前来说，只用到昆仑镜和女娲石作为核心神器的两种阵法，分别是穿越时间和重生结界。这里的穿越时间是针对所有入阵者的，单独的昆仑镜就只能让自身去穿梭时光了。穿越时间之类的题材在游戏里很热门，而在一个以中国古代历史为背景的游戏里更是难得。比如《仙剑奇侠传》里的回魂仙梦以及《轩辕剑叁》中赛特的3次穿越时空，但使用以昆仑镜为核心的失却之阵的穿越经历，只有《天


失却之阵随着核心神器的不同而产生的不同用途

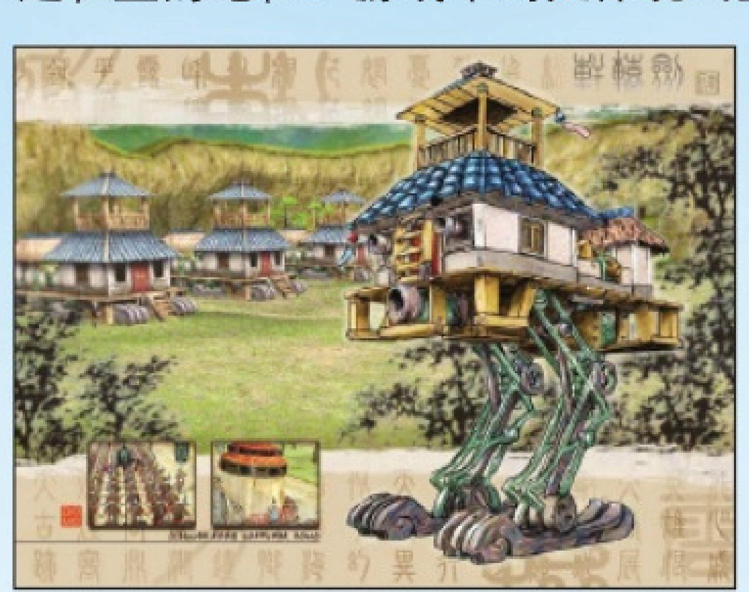
之痕》里众人返回到魔界降临中原前的时刻，以及《苍之涛》中桓远之回到一千年前的春秋时期。至于以女娲石为核心的失却之阵在游戏中就是为了修补神州九天结界，但由于这需要耗费神器的大量体力，《天之痕》以此做了一个剧情的分歧点，由玩家选择是否复活拓拔玉儿来作为达成何种结局的条件，其中复活拓拔玉儿还用到了另一个阵法——天女白玉轮。天女白玉轮是伏羲和女娲为了拯救他们的女儿所创造的让死者复活的阵法，需要在伏羲宫殿的天女白玉轮上用伏羲琴和女娲石两件神器布阵。原始肉体保存完好的任何死者在7天之内都可以用此阵复活，《天之痕》中的拓拔玉儿和《苍之涛》中的慕容诗就曾通过此阵复活。此外，某些与上古神器无关的阵法也有不凡的力量，比如六芒星阵、反曼陀罗阵与五岳阵。六芒星阵在游戏中是一种沟通人间界和魔界的通道，施法者以鲜血绘成六芒星，口念咒语，即可进入魔界或从魔界中召唤生物，如《轩辕剑叁》女主角妮可就是通过这种方法被召唤到人间的。此外，六芒星阵也被用来采集“万灵血”。万灵血是由一座拥有6万人口的全城人生命所幻化成的血珠，并且要求这被选中施法的6座城市位置可以与六芒星6个顶点重合，而大地六芒星阵与万灵血都是开通巴别之路的必要条件。《轩辕剑叁》里出现的反曼陀罗阵是由赛特的前世所创造的一个能改变因果定律的阵法，而赛特的前世就是开启了它的部分功能而获得了穿越时空的能力，后来恐惧之王康那里士为帮助撒旦完成天地统治，曾用人骨建立过这个阵。五岳阵是一个能从外部来修改太一之轮生克关系的结界，不过布阵要在五岳之巅，并需要五百童男童女的鲜血，桓远之为了扭转晋国命运而利用太辰宫四龙子的身份充当了一个血腥的刽子手。


撒旦欲利用人骨建立起来的反曼佗罗阵破坏因果的力量统一世界


上古十大神器设定图，依顺序为东皇钟、轩辕剑、盘古斧、炼妖壶、昊天塔、伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石

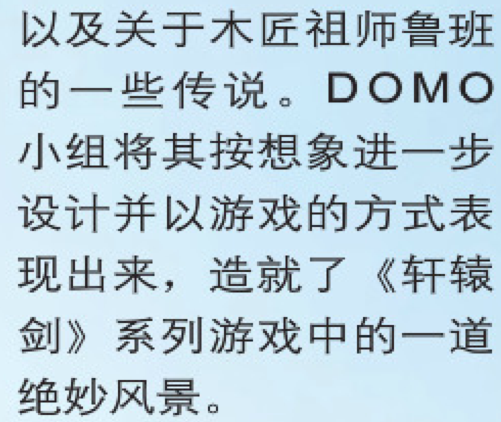
墨家文化及机关术

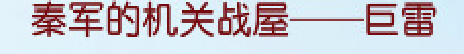
《轩辕剑》系列旨在揭示“中国文化存在的价值”，而游戏的主体设计深受中国古代墨家文化的熏陶。尤其在《枫之舞》与《轩辕剑肆》等作品中，墨家文化扮演着举足轻重的地位，游戏中到处体现出墨家主张的“兼爱、非攻”等思想以及墨家机关术的科技文化。在《枫之舞》中，墨家学说的创始人墨翟与辅子彻等一众弟子共同在游戏中出场，并引入了独具特色的机关术。从此，大放异彩的机关术逐渐拥有了与轩辕剑与炼妖壶同等的地位，成为支撑起整个系列游戏的基础设定。《枫之舞》里的机关术主要由墨子、鬼谷子与公输般（即鲁班）三大宗师分别设计与创造。《轩辕剑肆》紧接着《枫之舞》的背景，并将机关术加以发扬光大，且采用新的更神秘可怕的能源——黑火（一种有生命的核能）作为动力，而秦国就是依靠机关术为主要力量来统一六国的。游戏中对机关术的表现力度远胜前作，无论是壶中仙的身体，还是同伴疾鹏的作战武器，甚至于飞行工具机关鸢、大型机关战屋踏弩与巨雷以及类似UFO的紫云塔等巨型机关，玩家都有机会来操纵并参与作战。不过《苍之涛》的故事发生在比《枫之舞》更早的春秋时期，游戏中的机关术被设定为在更早之前的一次机关术文明的传承，并称为“木甲术”以示区别，源自于《列子汤问》中关于偃师造出能歌善舞甚至眨眼的机关人献予周穆王的技术传承。至于精通机关术的土曜使者墨衡，则是来自于另一个历史的嬴秦的首席机关师。在以唐朝为背景的《轩辕剑叁》中，也有着机关术的精彩演绎，这是由天才科学家黄雷将鬼谷子遗留的机关术用于邪途所致。另外，在《轩辕剑伍》的山海界中，也有着一个崇尚机关术且能工巧匠辈出的奇肱国。这些古代机关术的科技幻想，来源于墨家的著作《墨经》里记载的与机关术相关的古代科技成就，以及关于木匠祖师鲁班的一些传说。DOMO小组将其按想象进一步设计并以游戏的方式表现出来，造就了《轩辕剑》系列游戏中的一道绝妙风景。


《轩辕剑肆》中的大型机关屋



机关术三大宗师——墨子、公输般与鬼谷子






秦军的机关战屋——巨雷

《轩辕剑》系列世界观简要总结

简单地说，《轩辕剑》系列世界观的主体就是以中国古代为背景，以《山海经》等古籍神话为蓝本，以上古十大神器为核心，以轩辕剑、炼妖壶和机关术3个要素为基石铺设而成，并将一切扩展要素都根植于中华文化的土壤。作为一个成功且优秀的游戏系列，《轩辕剑》系列在长期的发展历程中一直保持着这样一个相对固定成熟的风格。更为难能可贵的是游戏中总是力图表现出中华文化与科技成就，这就是它剧情成功的基础，也是其长盛不衰并让国内玩家深为之入迷的根本原因。P



■晶合实验室 北四环组（上海报道）

制作	上海软星
发行	寰宇之星
类型	角色扮演
语种	中文

文化包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：9.0　音效：9.0　创新：8.0　剧情：9.5

一男一女，两名气势不凡的琼华剑士在高台上相对而立，台下有无数佩剑者修行者，在翘首注视着他们的一举一动。剑士出剑舞动，两道强大的剑气合并一处，直冲天际，竟将天空撕裂出一个大窟窿。无数妖兽从天而降，与台下的佩剑者们展开一场惨烈无比的厮杀。远处的山峰上，一个老者正在注视着这一切。一个穿着异类服饰的美丽女子突然出现，与老者展开一场惊天动地的战斗。当老者以为自己已经取胜之际，那女子却在老者身后悄然现身，疾扑而上……

《仙剑奇侠传四》的故事，拉开了序幕。

第1章

云雾缥缈，绿阴苍郁的青鸾峰上，少年猎户云天河捕到一头小山猪，准备拿来祭拜亡父云天青。父亲在世之时，曾对云天河言道：“我死之后，你若想尽孝道，只需早晚三炷香即可。”没想到父亲真的早早就离开了自己，而云天河也依照父亲所说，将父亲葬入石沉溪洞中，并在家早晚三炷香祭拜。

自此后云天河在山中打猎过活，虽然不曾下山一步，倒也过得逍遥自在。不料今天却出了点意外，正在祭拜之时，云天河突然听到洞外传来山猪嘶吼之声，难道是小山猪的家长前来滋事？“有更肥的山猪肉可吃了。”云天河那简单的脑细胞这样思考着，兴冲冲地返回卧室取得父亲留下的弓和剑，一走出屋外，果然看见了一头硕大的山猪。大山猪倒也不傻，见云天河气势汹汹地杀来，扭身撒腿便跑，竟跑入了石沉溪洞内。这还了得，石沉溪洞怎能随便进入？云天河无奈追了上去，意外发现山洞大门像是被人为打开了，进入山洞内不见野猪身影，却听见前面传来奇怪的声响。云天河不假思索，将长箭搭上弓弦，一箭射出去，便听见前面传来一声娇呼，定睛看去，一个娇俏的红衣少女跌坐在地上，刚才那一箭险些要了她的命。“这定是猪妖变的！”云天河那简单的脑细胞又开始活动了，并打算追加攻击，那少女见势不妙，也不想多做解释，扔下一个烟雾弹便消失了。

石沉溪洞内结构简单，云天河一路追上去，在洞内最深处，也是父母合葬的陵墓前，云天河又遇到了那个红衣少女。“猪妖快来受死！”云天河又是一箭射去，恨不得把对方立刻变成自己的晚饭，不料那箭险险没有射中，却自动飞了回来。少女本已吓得花容失色，一听到云天河称呼自己为“猪腰”，又要把自己当成“晚饭”，气得柳眉倒竖，大骂“淫贼”。好不容易才让云天河这个没见过世面的土包子知道了自己就是传说中的“女人”。

少女名叫韩菱纱，看来破坏洞门



斗魁召初识娇娃

的人就是擅长盗墓的她了。二人正在沿着“不打不成交”的路子增进感情之际，一个看守墓穴的符灵魁召突然袭来，刀剑攻击对其完全不起作用，先勉强防御了几个回合，韩菱纱见势不妙，便现炒现卖，临时传授云天河“五灵仙术”的入门口诀。这里可让云天河和韩菱纱分别学习五灵仙术的一种，推荐土、水。开始第二仗，先解决了魁召左右方的两个小喽啰，然后再防御几个回合，魁召便认出了云天河的佩剑，知道是主人之物，便识趣地退下了。

这把剑被云天河称作“这是剑”，是父亲遗留之物，父亲又能支配符灵，难道他生前竟是传说中的剑仙？进入墓穴内一探究竟，发现了一块神秘的古玉，韩菱纱正打算将其据为己有，不料“这是剑”突然激发出强大的能量，竟然将墓穴完全摧毁。所幸两人逃了出来，云天河见毁掉了父母的葬身之处，懊恼得抓耳挠腮，并打算将古玉埋在墓穴前。韩菱纱脑筋一转，趁此机会劝说云天河带上古玉下山历练，顺便寻求父亲身份之谜，云天河哪里经得起她花言巧语，用简单的脑细胞一想，便应允下来。

二人先返回山顶的家中准备，却发现大山猪为了救崽将屋内弄得一塌糊涂。云天河把父亲的牌位找出来带在身上，又去一侧的大树下，沿着树干形成的道路攀上树屋，取得一些补给，便准备下山，临别之际遥望无限美好的景致，只想将来能回到此处终老一生。一路来到山下的云家村，这里的村民正在为端午节庆典而热情地准备着。在村口云天河不停地犯傻，韩菱纱无奈之下决定独自去找村长，希望二人可以在村长家借宿，临行时反复叮嘱云天河不得惹是生非。

不过傻子要惹事，挡也挡不住。云天河一个人在村里瞎溜达，先是吃了粽子不给钱，又“见义勇为”地杀死了村民的下蛋母鸡。村民们围上来找这个傻小子算账，云天河却丝毫不觉得自己理亏，韩菱纱见自己刚离开一会儿云天河就到处惹事，不由得暗暗叫苦，虽欲赔钱了事，怎奈村民不容，一场争端在所难免。扮演钟馗的王魁山出来替村民出头教训两个外来人，这个家伙有相当的实力，尤其是全体多重攻击的招式踏步裂地，相当有威胁。好不容易才将王魁山打败，村长适时出现了，当他知道云天河是云天青的儿子后，毫不留情地要将云天河逐出村去。原来云天青自小长在这个村里，脾性顽劣，无事生非，父债子偿，村民们自然对云天河没有好脸色。

云天河与韩菱纱无奈离开了云家村，在前往巢湖的路上，有一些树干阻挡去路，只需要跳跃而过即可（按空格键）。来到巢湖边，由于天色已晚，二人决定在湖边露宿一晚。韩菱纱拿出干粮分给云天河吃，云天河一边叫着难吃一边将数日的口粮风卷而尽。睡至半夜，云天河又被饿醒，便想打些野味，韩菱纱便拿出在云家村“妙手空空”来的粽子来充饥，却又被表面上怜香惜玉，实际只有肚子没有脑子的云天河吃了个精光。韩菱纱恼恨不已，也只好忍饥挨饿地睡觉。

云天河决定用自己的方式给韩菱纱搞些吃的，不料却引出来两个山妖。二人只好拼死迎敌，一番苦战，好不容易击毙两个山妖，却有更多山妖围了上来，韩菱纱又身受重伤，二人已无力再战。韩菱纱叫云天河赶快逃跑，这时傻显出傻的好处，云天河坚决不逃，准备拼死一战。正在危险之际，一个剑仙从天而降，不费吹灰之力就将山妖灭杀干净。那剑仙出手相救后，又潇洒地飘然而去，留下一脸愕然、心中艳羡不已的云韩二人。紧跟着有两个与刚才剑仙穿着相似的修行者追了上来，他们是怀朔和璇玑，告诉云天河二人刚才的剑仙是他们的师叔，他们正要赶去前面的寿阳城除妖，说完之后便动身追赶紫英师叔去了。云天河与韩菱纱均动了修仙练剑之心，又发现怀朔二人衣服上的花纹和云天河父母坟中带出来的玉花纹一样，猜想云天河父亲与剑仙的种种关联，便决定也前往寿阳城一探究竟。

穿过巢湖就是寿阳城了，在城里与百姓交谈，很多人都称颂寿阳城的柳县令全心为民，太守家的千金小姐蕙质兰心，以离香草搞活了寿阳城经济，使老百姓们安居乐业。来到客栈前面，云天河闻到酒味，不由得魂不守舍，天生一副酒鬼派头。韩菱纱见势不妙，教育了云天河一番便进入客栈交涉，并嘱咐云天河千万不要惹是生非。此番云天河倒是听话没有在城里乱逛，不过看见客栈门口的通缉令上盗墓疑犯相貌肖似韩菱纱，就热情地向捕快介绍起来。韩菱纱一从客栈出来，就被逮了个正着。正在拉拉扯扯之际，捕头裴剑不知何故认出了云天河，并恭敬地请他前往县令府做客。而韩菱纱暂时被押送衙门去了，二人只好暂时分开。

来到县令府，县令柳世封看到云天河就欢喜得像看见亲儿子一般，亲热地让云天河称呼他为柳伯伯。原来当年柳世封在上任时曾经遇到盗贼杀人越货，幸好被云天青出手相救，又送给柳世封一个女婴作为养女，也就是现在的柳府千金。柳世封感恩在心，便画下恩公肖像，希望有朝一日能够报答。云天河长相酷似其父，便被捕快根据肖像认出并请入府来。柳

游戏界面

在游戏界面中，左下角是小地图，在野外场景中，小地图中会标出地图出入口（小箭头标志）、野外存盘点（太极图标志）。在城镇场景中，小地图中会标出地图出入口（小箭头标志）、店铺地点和重要场景发生地，小地图下还有方向标志和场景名称。右上角是角色头像，鼠标点击小头像可进入游戏菜单，小头像下方有个切换角色跑、走状态的按钮，一般来说，切换到跑的状态就可以了。在屏幕的最右上角有个问号标志，点击可调出帮助菜单。

在游戏界面中，按Tab键可以切换队伍的领队人物，也可以在游戏菜单的人物状态栏中点击交换人物卡片来调整队伍顺位，谁的人物卡排在最头里，谁就是领队。在城镇等剧情场景，一般情况下都是云天河为领队且不允许更换领队。在野外迷宫等场景可以自由切换领队，不同的领队可以给队伍带来不同的好处，比如云天河可以放置陷阱，韩菱纱可以打开锁住的宝箱，柳梦璃可以用香迷惑敌人，慕容紫英可以采挖地图上的各种矿石。

世封设下酒宴招待，并表示他想要将养女许配给云天河，云天河也不太明白这个“柳波波”在说些什么，“女须”又是什么意思，只是被美酒所惑，直喝得醺醺地醉倒过去。

半夜时分，云天河被韩菱纱叫醒。区区衙门又怎么关押得住这位“古墓丽影”，韩菱纱拉着云天河想偷偷离开柳府，不料走出屋外，却发现外面被设下迷阵。仔细观察，迷阵每个区域都有若干个出入口，上有按照顺时针或者逆时针方向转动的光华，只要选择按照逆时针方向转动的光华出入，即可轻松离开迷阵。来到一处树林，听到前方传来悠扬的乐声。转过角去，一个温婉的美貌女子出现在眼前，直看得云天河眼神发愣。她正是多才多艺的柳府大小姐柳梦璃，这个“千华灵幻之阵”也是其所设。谈不几句，“柳波波”闻讯赶来，开始迫不及待地谈论婚嫁之事，听得韩菱纱暗暗着急。柳梦璃故意将话题岔开，说到寿阳城附近的女萝岩有妖怪出入伤人之事，打算前去调查，并请云天河二人相助，希望韩菱纱以此立功，而让官府不再通缉她。大家约定次日共赴女萝岩，便各去休息，一夜无话。

次日云天河醒来，去前厅找到柳梦璃和韩菱纱，拿了一些补给，便告别“柳波波”和“柳波母”，前往女萝岩调查。女萝岩地形复杂层次很多怪物也多，行至2层，看到好多妖怪尸体，三人疑惑不解，韩菱纱一时大意掉落到妖怪所设陷阱当中，云天河想跳入陷阱寻找，被柳梦璃劝住，二人转到3层，发现韩菱纱，幸而没有大碍。继续往深层进发，柳梦璃闻到了离香草的味道，仔细一看，发现了几个可爱的小槐妖。原来是因为老百姓过度采集离香草，导致槐妖没有食物，槐妖为了生存，不得已伤害了百姓，但却被除妖卫道的剑仙所杀，小槐妖们因妖气不足未被发现，才侥幸生存下来。大家动了怜悯之心，便放小槐妖离开，柳梦璃表示要叫百姓不再过度采集离香草。好心好报，小槐妖临走时送上土灵珠。使用土灵珠回到女萝岩最外围，意外地遇到了怀朔与璇玑，他们也是为了调查女萝岩，并追随除妖的师叔来到此处。柳梦璃和云天河为了保护小槐妖，便告诉他们女萝岩内已无妖怪，待怀朔二人离开，韩菱纱不禁对云天河刮目相看。



女萝岩义释槐妖

云天河提到想去修仙之事，柳梦璃便表示想要跟随一同前往，以增加阅历。在出发前，大家还得返回寿阳城向“柳波波”交代一下。

女萝岩走法

离开寿阳城可来到女萝岩外围，从左侧中央的道路向左上方行走，发现地洞即可通往女萝岩。女萝岩最快速的通过方法为：在1层开启机关，通往第2层。第2层触发槐妖尸体事件，然后走左上方通道，前往3层西面，并触发找到韩菱纱事件。在3层西面开启机关两个，出现两个新通道，选择走右上方通道，前往第4层东面。4层东面有存盘点，选择走右下方通道，前往第5层东面。在5层东面开启两个机关，出现新的通道，选择走左上方的通道，前往第6层中央。在6层中央开启3个机关，开启两个新通道，选择走右边的通道，即可到达最后的第7层东面。在这里触发主线情节，得到土灵珠，然后可以使用土灵珠，很方便就可回到寿阳城。

回到寿阳城，柳梦璃与父母私下有话要说，韩菱纱便拉着不识趣的云天河来到外面，让云天河自己在柳府里随便转转。云天河转到后花园，却发现柳梦璃在凉亭处若有所思。上去谈话，柳梦璃表示将来要教云天河读书认字，话题渐渐扯到情爱方面，柳梦璃便点到为止地离开了。这边前脚刚走，那边韩菱纱便钻了出来，接着刚才的话题又聊了几句，商定明早与柳梦璃一起出发，前往陈州寻找怀朔等人，打听修仙的消息。

云天河回到客房睡觉，次日一早来到柳府大门口，韩柳二人已经等候在此。柳梦璃赠送给云天河玉腰弓，以后就可以在技能中使用“破星式”了。“柳波波”夫妇要大家赶着豪华

支线任务

支线任务大致包括两类，一类是真正的支线任务，是和场景中的NPC对话触发的，另一类是指在各种店铺中老板处接到的委托任务。另外，不论是支线任务还是委托任务，都可以在游戏菜单的任务菜单中查到，已经完成的任务，名字会变灰。

绝大多数支线任务都有所谓的触发时间段，一般是进入某个场景后或主线情节发展到那个阶段后，就可以接到这些任务；当离开某个场景或者主线场景发展到另外的阶段后，这个支线任务就无法接到了。所以在下面的支线任务介绍中，我们在触发时间这一项里，也是按照“最早触发时间”和“最晚触发时间”这样的方式来说明的。还有就是触发条件这块，也简单说明一下，游戏中并不能自由选择队伍的成员有哪些，也就是说，某个时间段队伍中有哪些成员是游戏早就规定好了的。但随着情节的进展可能就会出现某个角色不在队伍中的情况，而下面提到的这些支线任务，大多是触发时间段比较长的，如果你刚好在某个角色不在队伍中时想去触发某个任务，就可能无法触发，所以大部分情况下，最好找云天河等4人全在队伍时去做支线任务，就万无一失了。

另外还要说明一下：很多任务都是连续的，分几段情节，在不同的场景触发。实际上每小段任务都有单独的名字，比如说“蜀中巨富”这个任务的第一步叫“尚书之子”，但为了表达清楚、体系明确，我们采用了“蜀中巨富1”的名字，而不是“尚书之子”。

一、支线任务

1.蜀中巨富1

触发地点：陈州董广号对面

触发时间：初到陈州，云天河、柳梦璃归队后，第一次离开陈州后就不再能触发。

触发条件：韩菱纱在队伍中

2.蜀中巨富2

触发地点：陈州街头

触发时间：触发去即墨事件之后，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：韩菱纱在队伍中

3.蜀中巨富3

触发地点：陈州宝气钱庄

触发时间：承接“蜀中巨富2”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：韩菱纱在队伍中

任务解说：来到陈州后，韩菱纱发现云天河、柳梦璃不见了，在地图右上角弦歌台找到了二人并触发认识琴姬的剧情后，沿地图右侧向下，会看到摆放在街边的马车后边一幅关于名妓玉芙蓉的画，这画的水平可真是不敢恭维，作画者是朝中大官景大人的公子景阳，他的自我感觉还不错，自诩为陈州第一才子。菱纱可是个嘴不饶人的角色，自然免不了和景大公子争吵一番，于是天河等三人决定，将来有机会，一定再回陈州来看看这位景大少爷。

再次来到陈州，天河又碰到了街头卖画的景大少爷，天河想买那幅玉芙蓉的画，于是向菱纱要钱，菱纱却不愿天河买景阳的画。这时景家的仆人来找景阳，原来景阳的父亲景大人被朝中奸臣陷害丢官，又生了病，景大人为官清廉竟无钱治病，景阳为了筹钱给父亲治病才沿街卖画。大家觉得景大人是个清官，也为景阳的孝心所打动而愿意帮助他，菱纱要景阳到宝气钱庄（客栈对面）来找她，景阳将信将疑地前往宝气钱庄。

来到钱庄，菱纱兑了500两银子给景阳，这位景大少爷自以为是的毛病又犯了，竟以为菱纱看上了他要嫁给他，真是让人哭笑不得。不过景阳表示他一定还钱，还说有算命的说未

的宝马香车上路，只能婉言谢绝，拿了一些点心作为补给就是了。依依惜别后，三人先在城门口商议接下来的行动，韩菱纱提议取道淮南王墓，抄近道赶往陈州，以免赶不上怀朔等人。来到城外的淮南王墓前，有两个守卫在此看守，这两个粗鄙的家伙不仅不让路，还口出恶言。柳梦璃只好用法术将他们迷倒，韩菱纱与云天河又恶作剧一番出了胸中恶气，方才推开墓前的巨石，下到墓穴之内。

淮南王墓不愧是王侯的墓穴，地下另有洞天，恢弘雄伟，令人赞叹不已。不料刚刚下到墓内，就有一个凶戾之气形成的红衣女鬼袭击韩菱纱，看来是有人破坏了淮南王墓的风水，导致这里变得厉鬼横行。为了避免此处鬼怪伤害到寿阳城老百姓，三人决定下到墓穴深处一探究竟。一路来到后殿，云天河和韩菱纱偶然触动王座两边的“阴阳紫阕”，开启了后门通道。行至丹室，在地上拾到一卷竹简，上面记载了淮南王与八王成仙之事，还提到了一个叫做“赤绯玉壶”的东西。看到此处，这个“赤绯玉壶”居然从一侧主动跳了出来，里面还放出一个鬼王来，一番苦战将其打倒，才知道这个家伙正是淮南王刘安的鬼魂。原来当年一个道士骗刘安和八王服下假的长生不老药，并将其毒死封在“赤绯玉壶”内。刘安之魂心怀怨恨，想要杀尽天下道士报仇，不料今天刚刚脱困就败在3个后生手下。刘安心有不甘，再次集合了八王之力，想要拿云天河等人祭旗，不料还是被打败。解决了刘安，韩菱纱却突然对长生不老药的事情产生了执着之念，却又不肯详细说明原因，看来其中定有隐情。从丹室的另一个通道离开，大家也发现了淮南王墓风水被破坏之处，虽然不明原因，但只能将来请道士来此处收服鬼魂，以安百姓。从地下通道离开，大家就来到了碗丘山。



助琴姬夜祭夫郎

淮南王墓走法

从寿阳城出门向北，然后一直向东北方向走，从韩菱纱事先挖的洞进入淮南王墓，在前厅会触发厉鬼攻击韩菱纱的事件。一直向北走，走到“悲”字门处（淮南王墓中有个特别的拼字游戏，在关闭的门上，有点类似于华容道游戏，把两句诗中缺的一个字移到“华容道”的出口处，如果可以在规定时间内完成，门就可以打开。缺什么字，那门就叫什么门），穿过门后进入通道1，然后拐弯一直向左手方向走，到达“海”字门，穿过“海”字门到达前殿，从前殿左侧的通道出去向北，穿过一道门（靠近此门后在小地图可看到标志）后来到后殿。在后殿中间触发情节后左侧打开一道门，通过门进入通道2，一直向左下方走，穿过“伏”字门来到丹室，在丹室击败淮南王鬼魂，完成“醉”字游戏进入通道3，然后一直向北可到达通道4，继续向北就完成了“淮南王墓”的“旅游”到达碗丘山。

基本上，找到带字谜的门就是找到了正确的路线。另外，开门时要注意背后袭击的怪物，因为开门时你处在不动的状态，很容易被怪物偷袭。

穿过碗丘山来到陈州，这里比寿阳更加繁华。刚刚进城，云天河和柳梦璃就不知道跑到哪里去了，韩菱纱一路寻找，在右上角弦歌台找到了二人。在弦歌台大家认识了琴姬，她为了习武修仙，离开丈夫秦公子去闯荡江湖，不料4年之后返回陈州，才发现丈夫已抑郁而死。追悔莫及的琴姬想去千佛塔祭奠亡夫，却被千佛塔的武僧奉秦家之命阻拦而不入，于是她想请大家帮忙夜闯千佛塔，完成祭奠亡夫的心愿。云天河自然一口应允下来。先去客栈住宿，到了夜间戌时，三人起来从城左的渡口乘船前往千佛岛。在岛上的千佛塔外，见到了早已等候在此的琴姬。大家翻窗进入千佛塔，这里机关精巧，更有武功高强的武僧看守。

一路杀到最高处，见到一个美貌少妇跪在秦逸的灵位前祭奠。原来琴姬离开后，秦逸抑郁成疾，秦家便为他迎娶小妾冲喜，这小妾是一直深爱秦逸的表妹姜氏。虽然她始终没有得到正室名分，却无怨无悔，秦逸死后，她一片痴心地每日守候在他的灵位前。姜氏勉强同意琴姬祭奠秦逸，但要她祭奠一次之后，便永远不要再踏足陈州。琴姬应允下来，祭奠之后，便与云天河三人离开了千佛塔。是夜，琴姬在湖边抚琴吟唱一曲，缠绵悱恻，哀婉动人。云天河三人静坐倾听，心有所悟，个中滋味难以言表。

第二天早晨云天河从睡梦中醒来，惊闻昨夜姜氏自杀殉夫，此事已经传得满城风雨，不禁让人感叹一声：问世间情是何物，直教人生死相许。来到客栈楼下正好遇到怀朔与璇玑，与他们讲明要拜师修仙之意。机灵的韩菱纱看出璇玑心属她那位师叔，言语间故意讨好，果然让璇玑中计，表示愿意推荐三人上昆仑学艺。怀朔让大家稍后去城门口汇合，便先行离开。这时柳梦璃也买香回来，三人来到城门口，看见等候多时的怀朔璇玑。怀朔让云天河拿出“这是剑”来，发现这把剑必有来历。怀朔使动御剑飞行之术，将云天河三人送至昆仑山下的播仙镇，然后要三人亲自走上山去，方显求道之诚意。

千佛塔走法

到达千佛塔后，由窗户进入佛塔1层，1层是环状结构，分内外两圈，沿外圈跑半圈后由窗户进入内圈。佛塔里的敌人主要是武僧，打败他们后会得到燧石，这是走通千佛塔迷宫必要的道具（燧石需要一定的数量，所以在塔内不要刻意躲避战斗，该打的都打了，燧石的数量就够了）。在1层找到一个颜色不同的门，在门的右边有一个没有点燃的烛台，如果身上有燧石就可以点燃烛台，将门打开。进门后来到正殿，由右侧的梯子上到2、3层。之后每层和每层之间的楼梯都是断开的，通过点着烛台或香炉来接通楼梯即可上楼。塔内构造很简单，除了点烛台这样的小把戏外，还要特别提出的是从3层开始出现的“踩漏砖”的考验。踩错了地砖，就会掉到下一层，想顺利通过也不难，只要注意砖上的图案，挑完全联通的相同图案的砖走就可以了。

第2章

怀朔与璇玑离开后，韩菱纱感觉身体不适，出于关心，云天河要求去客栈住宿一晚明日再上山去。韩菱纱坚持不过，只得同意。在客栈，老板娘告诉大家离城方法，第二天一早，从正下方的出口离开，来到太一仙径区域的紫微道。没走几步，云天河就被一道雷电劈中，一个怪物杀了出来。正在慌乱之际，那个少年剑仙又从天而降，一剑杀死了怪物。得知大家要上山求道，他摇头反对，并再次拂袖而去。众人并不气馁，继续前进。这里有一些小怪物，踩中后不会战斗，但会出现一个进度条，当指针移到正中央时及时按键，可以免遭伤害，按早或按晚都会遭到不同类型的损伤。

一路上到白灏道，遇到两个傻乎乎的“剑南双侠”抢劫干粮，不过却欺软怕硬，被雄赳赳的云天河给吓得打了退堂鼓。这时一个叫做石榴的女子出来解围，告诉三人这里已是昆仑山半山腰，有众多求道者想上昆仑琼华派学艺，却未有资格入门，只能在半山腰结庐修行，期待有朝一日可获“仙人”收纳。穿过结庐区，一路向上便来到了玉树琼花，梦幻异常的寂玄道，一路上也没什么岔道，走至左下角的区域，很快看到一柄巨剑插入地面，穿过这里便是昆仑琼华派的山门了。昆仑山上有八大修真门派，供奉九天玄女的琼华派乃其中最大一支，这里果然是气象万千，恢弘壮观。但守门的弟子直接将三人拒之门外，正在犯难之际，一个弟子又主动跑来说掌门人要召见大家。在山门正对的大殿中见到掌门夙瑶，没想到掌门竟然是个女人，而且她早已料到有故人之子要来此，云天青当年正是琼华弟子。夙瑶表示可以批准三人入门，但是要先去试炼区通过考验。


登昆仑心慕琼华

既来之，则安之，大家被夙瑶传送至第一个试炼区——“须臾幻境-酒”，先看到一个在酒葫芦上酣睡的老者，自称酒仙翁，他给大家的第一个考验是找来99壶仙酒，并倒入身后的酒缸中。这里的通道上方有大量仙酒，只需要按空格跳跃拾取即可，在规定时间内收集到99个，返回酒仙翁处将酒倒入酒缸之中，就算通过了第一个考验（如果超过了规定时间，就得接受和酒仙翁的战斗，他的实力强大，所以动作尽量快吧！）。本来下一个区域是“须臾幻境-色”，但酒仙翁看出云天河身伴双姝，已有桃花劫在身，便表示可以跳过下个区域，直接将大家传送到“须臾幻境-财”（不要哇！我代表玩家呼吁：我们想去“色”区一游！）。

来到金山银山成堆的“财”区，财神爷给大家出的题目是找来13颗九眼石，这个区域有3道门，依次每30秒开关一次，趁一道门打开之际进去，里面会落下一颗九眼石，在落地之前拾取后赶紧离开，再去另一道门里拾取。只要站在三道门的正中区域，便可纵览开关情况，其顺序有规律可循，拿到13颗之后就可以回去找财神爷复命。在交货的时候，韩菱纱又使妙计，她私藏了3颗九眼石，故意说要拿出去换钱花。财神爷顿时急了——此石乃仙境之物，岂可随意拿去凡间！但韩菱纱拒不交出，说不得，只好与财神爷大战一场。财神爷抗仙术攻击，此战相当艰难，但韩菱纱偷窃得手的话可以获取9999金（只有第一次能成功），所以此


戏财神菱纱用计

来几代景家将成为蜀中巨富，到时一定还钱，看来这钱不知道什么时候能收回来了（其实3代的男主角景天成为了天下第一富）。

4.明珠有泪1

触发地点：陈州欧阳家

触发时间：初到陈州，云天河、柳梦璃归队后，第一次离开陈州后就不再能触发。

触发条件：柳梦璃在队伍中

5.明珠有泪2

触发地点：隐香山

触发时间：触发去即墨事件之后，梦璃回寿阳之前。

触发条件：柳梦璃在队伍中

6.明珠有泪3

触发地点：陈州欧阳家

触发时间：承接“明珠有泪2”剧情，梦璃回寿阳之前。

触发条件：柳梦璃在队伍中

任务解说：剧情也是发生在韩菱纱在弦歌台找到了云、柳二人并触发认识琴姬之后。欧阳家在陈州城右侧偏下的位置，有一个单独的院落，靠近以后可以看到梦璃在院中和一位老人交谈。这位老人是欧阳家的管家钟伯，欧阳老爷暴病而亡，而小姐欧阳明珠得了怪病，昏迷9年不醒。梦璃来到欧阳家，就是想给欧阳小姐看病。梦璃给欧阳小姐检查后发现其实她根本没有病，只是一直在梦境中，于是做法进入欧阳小姐的梦境。在欧阳明珠的梦里，她和一个叫厉江流的人生活在一起，厉江流似乎非常害怕欧阳小姐和外人接触，将梦璃弹出欧阳明珠的梦境。梦璃说做法控制人9年不醒，需要一座非常强大的法阵，只要找到这个法阵并破坏它，就可以搭救欧阳小姐。在隐香山，梦璃一行人等发现了那巨大的法阵，于是梦璃进入法阵，并叮嘱天河一旦法阵出现动荡，就打破法阵的珠子。进入法阵后，梦璃了解到厉江流是个来自苗疆的落魄之人，擅长用蛊，因欧阳小姐善待他而生出爱恋之情。阴差阳错，厉江流杀死了欧阳小姐的父亲而被欧阳小姐亲眼看到，于是舍不得欧阳小姐的厉江流就让欧阳小姐永远在梦中和自己在一起。清醒后的欧阳小姐选择了死亡，而厉江流不得不遵循欧阳小姐的遗言而独自生活下去。

梦璃等人返回陈州，向欧阳管家通报此事，虽然没有能救得欧阳小姐，不过对所有人来说这都是一个解脱。

7.凤凰长离1

触发地点：琼华派禁地

触发时间：找到光纪寒图，拿给玄霄看之后，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

8.凤凰长离2

触发地点：醉花荫

触发时间：承接“凤凰长离1”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

9.凤凰长离3

触发地点：琼华派禁地

触发时间：承接“凤凰长离2”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

任务解说：在云天河找到光纪寒图并拿给玄霄看之后，离开琼华派禁地然后马上返回。此时和玄霄对话，天河怕玄霄寂寞，表示还可以为他做别的事情，于是玄霄要天河去醉花荫去采些凤凰花来。

来到醉花荫，入口处稍微向前，即可触发剧情，花仙沐风出现。花仙沐风说有一对师兄师妹经常在此见面，而她只能远远地看着自己喜欢的人，天河表示愿意帮忙，花仙却说她已经修成正果将位列仙班，将凤凰花枝送与天河。



入琼华紫英授课

前若达到25级，用“乾坤一掷”的话还算划算。打败了财神爷，大家威胁他说只有在此处就提前完成试炼，才能交还所有九眼石，财神爷只好忍气吞声地答应——和气生财嘛！三人被直接送离试炼区，回到掌门夙瑶面前，她对大家的考试成绩颇为满意，成功入门。

夙瑶让大家的老熟人——慕容紫英代授功课。紫英让大家先回居室休息，琼华派地方很大，各区域可以通过有光华流转的传送点方便往来。来到剑舞坪，到有两个石狮子的卧室里睡下。第二天早上起来，穿上新的服饰，看起来果然有剑士的风范。来到剑舞坪，看见大家也都焕然一新，慕容紫英先讲述琼华派的历史，提及19年前与妖界大战，上任掌门战死，本门也出了叛徒，如今与妖界的战斗又将开始，叮嘱大家要勤加练习。慕容紫英传授基本口诀后就离开了，云天河三人转眼便领悟了御剑之术，一时心喜，便想御剑下山去玩耍。来到山门处，骗过门卫，大家决定去播仙镇东南的月牙河谷看看。

此时大地图已经开启，直接御剑飞往月牙河谷。此处地貌苍茫，黄沙漫天，不见一滴清水，哪儿来的什么河谷。一路前进，偶然有风沙会吹得众人调转方向，但只要认清小地图，就不会迷失。走到大概右上角的方位，终于来到沙漠中的一个小村庄，柳梦璃听见有人呼救，大家循声来到一处小屋，看到一个叫乌兰的妇人居然要杀死自己的幼儿，赶紧制止。此时村长巴图也赶来，告诉大家本村原来依傍月牙河，土地丰饶，但中原人来此大肆砍伐，导致土地沙化，月牙河干涸，村民无法生存，故有乌兰杀子这样的惨剧发生。慕容紫英追随云天河等人而至，但面冷心热的他无心责罚云天河，倒是关心如何帮助月牙村的村民。村长说只要有水灵珠的法力，就可以让月牙河重焕生机。慕容



游戏菜单

在游戏时按Esc键或者点击右上角色头像可进入游戏菜单，在游戏菜单的下方，依次有7个选项，分别是人物状态、物品、装备、特技和仙术、铸造、任务、存储和读取。

人物状态栏显示出目前在队伍中的各角色的级别、精、气、神数值、五行属性和经验值信息。精，说白了就是生命值，神则是法力值，可以在战斗中使用补充物品或在非战斗状态下靠食物补充，升级后补到最大值。气是指技巧值，使用特技时会消耗，在战斗中被物理攻击则增加，无法靠“吃药”来提高。

在物品菜单中，有新增、恢复、攻击、辅助、材料、剧情几个选项，这都比较好理解，不再多说。在非战斗状态下，可以在此处查看自己有什么样的物品，数量是多少，也可以在此处使用恢复物品补充角色的精和神。

在装备菜单中，可以找到已有装备的详细介绍，可根据需要比较选择。可用装备包括武器、头部防具、身体防具、足部防御和佩戴品，其中佩戴品可以装备两件。

在特技和仙术栏中可以查看角色会什么样的特技，特技的作用是什么。同时，这里有各系法术的详细介绍，学习法术也在此处，由于学习法术所需技能点随级别增加，所以升级后应尽快到此处查看，看看是否可以学到新的法术。

铸造菜单在游戏第2章中段慕容紫英加入队伍前是虚的（不可选），此前的铸造功能是在铁匠铺实现的。慕容紫英加入后，则可正常使用铸造功能。锻造分熔铸、锻冶和注灵3部分，熔铸就是指制造武器和装备，锻冶可以部分附加属性（攻、防、致命一击等），注灵则是将材料的灵蕴注入装备，为之附加五灵属性、异常状态属性（攻击时让敌人进入异常状态）。必须要说明的是装备并不是可以任意锻冶或注灵的，装备有自己的潜力和灵蕴数值，只有在其范围内锻冶或注灵才能保证成功，这一点一定要注意。

游戏除主线剧情外，在很多城镇中可以接到各种支线任务，虽然不完成也不会影响主线流程，但完成了可以有相应的奖励。在任务菜单的任务栏列表中可以查到目前所接支线任务的情况，也可以查到主线任务进行到哪个阶段。在剧情概述中，可以查到目前已完成的剧情的情况。

游戏在城镇场景，无论是室内室外，可以随时存盘，但在迷宫中，则必须找到存盘点才能存盘，存盘点在小地图上有明显标志。除此之外，有一种物品叫元祖星空，使用后可随时存盘，此物品数量有限无法购买，一般是开宝箱时得到，但我必须说，该用的时候还得用……



闯禁地冰封痴狂

紫英表示水灵珠是琼华派镇山之宝，他一定努力向掌门求借，以解救村民。

四人回到琼华山门，找夙瑶求借水灵珠，却被一口拒绝。夙瑶单留下慕容紫英，不许他再提求借水灵珠之事，又让他在传授云天河三人功课的时候有所保留。云天河三人无奈回到居室，是夜，“这是剑”发出奇异鸣响，直指剑林禁地，云天河与二女决定夜探剑林。从承天剑台右侧的通道前往剑林，此处有魁召看守，在一扇紧闭的大门前，云天河发现门上的花纹与身上携带的古玉花纹相同，便拿出古玉来放到门上，果然将其开启。入到禁地，此处分冰火两个区域，在寒气逼人的冰区，大家看到一个硕大的冰柱，里面竟然冰封了一个穿着琼华派服饰的人！冰中人主动发话，交谈之后，才得知他名叫玄霄，是云天河父母的师兄。玄霄告诉云天河“这是剑”的来历，这把剑正是琼华派长老宗炼集三代人之心血，铸成的“望舒”“羲和”二剑中的望舒剑，剑性至阴。而剑性至阳的羲和剑，正插在封住玄霄的冰柱之上。这时慕容紫英尾随云天河等人而来，玄霄以长辈的身份要求紫英不许追究云天河擅闯禁地的过错，紫英只好答应下来。玄霄让大家速速离开，从禁地出来，韩菱纱为了收买慕容紫英，拿出盗墓得来的珍品“九龙缚丝剑穗”相赠。

云天河回到卧室后，慕容紫英又来拜访，原来擅长铸剑的他为询问一些望舒剑的事情而来，不过当紫英听云天河说只用这把琼华之宝来砍柴杀猪，剥皮烤肉时，气得他勒令云天河立刻去思返谷面壁。云天河在思返谷待到半夜，怀朔和璇玑来看望他，并告诉他子时之后就可以返回休息。

云天河刚刚离开思返谷，便迎面撞上了担心而来的柳梦璃，二人说了些贴心话。紫英呵斥云天河去面壁思过后感到很后悔，也来探望，但看到云和柳在谈话，没有上前打扰。这一切都被韩菱纱看在眼中，更认清了“小紫英”面冷心热的性格。送走柳梦璃后，云天河心中牵挂白天在禁地认识的玄霄，便想偷偷再去看他，韩菱纱主动一同跟去。来到禁地，玄霄说起自己因为体内阳炎之气难以控制，曾经误伤琼华子弟，所以被封入冰中。如今他虽然早已拥有破冰之力，但要控制体内阳炎，还需要至阴至寒的“三寒器”之力。云天河不假思索，主动要去帮玄霄寻找“三寒器”，玄霄便让他去清风涧找青阳、重光两位长老协助，并传授云天河“凝冰诀”。

离开禁地，又遇到了慕容紫英，韩菱纱提到玄霄的力量可以帮助琼华派抵御妖界，慕容紫英又有宗炼师公的命令，便答应帮助大家去寻找“三寒器”。韩菱纱叫来柳梦璃后，大家便一同前往清风涧。从五灵剑阁右侧的通道来到后山的醉花荫，此处风光秀美，姹紫嫣红，地形也并不复杂，最后到右上方的出口通往清风涧。青阳、重光两位长老听说寻找“三寒器”是为了释放玄霄，显得很是关心。二人像是知道很多内情，或曾经做过有亏于玄霄之事，但却不愿多谈，只是指点了众人“三寒器”所在之地。此外，两位长老看出韩菱纱体质欠佳，顺便又传授了她一套心法。

接下来，大家便御剑前往海边小镇即墨，寻找第一件寒器——光纪寒图。飞到即墨，这里的人们正在忙碌着筹备为狐仙贺寿，唯有书生夏元辰在到处打听他走失的女儿莲宝的下



拜长老指点迷津

天河将花枝带回给玄霄并离去，玄霄冲着花枝呆呆发愣，口中念念有词，看来老一辈的恩怨情仇，确实难以化解得清。

10.夏螟虫1

触发地点：琼华派夜景，五灵剑阁

触发时间：第二次去琼华派禁地时

触发条件：无

11.夏螟虫2

触发地点：琼华派剑舞坪

触发时间：承接“夏螟虫1”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

12.夏螟虫3

触发地点：冰封琼华，剑舞坪

触发时间：第一次进入冰封琼华后

触发条件：无

任务解说：天河等人初闯琼华派见到玄霄之后，玄霄表示天河改日还可以来见他，于是天河决定再去一次禁地。此时如直奔禁地，在入口处会触发和菱纱的对话，菱纱加入队伍。但如果菱纱加入队伍，夏螟虫的情节就无法触发，所以在决定二人禁地后，先绕道五灵剑阁（即要求队伍中只有云天河一人）。

在五灵剑阁，天河碰到了正在抓虫的怀朔，原来璇玑要抓些夏螟虫送给慕容紫英，于是怀朔就趁着夜深独自来抓，不过由于抓得不得法，很长时间就只抓到一只，于是天河帮忙做了个虫笼，很快就抓够4只。后来在剑舞坪弟子居所附近，天河碰到梦璃和怀朔聊天，说着有关夏螟虫的事情，璇玑出现来找怀朔拿走虫笼，璇玑觉得慕容紫英可能不会喜欢夏螟虫。玄霄控制琼华派欲飞升成仙后，再次来到琼华派，这里已经是一片冰天雪地。路过剑舞坪弟子居所附近（已和原来大不一样），会见到璇玑的尸体，手里紧握着虫笼（此前怀朔已为慕容紫英挡剑而死），修为较低的她已经无法抵抗琼华派环境巨变的冲击，慕容紫英伤心欲绝。

其实伤心的又何止慕容紫英一人，还有玩家我，我甚至希望自己不曾触发此段剧情，也希望自己可以做个什么任务来挽救璇玑的生命。也许这样死去的璇玑和怀朔要比后来拿着剑冲过来的其他琼华弟子幸运，不过我还是希望他们能活下来，支持着紫英重振琼华派。

13.偃师1

触发地点：寿阳阳春客栈

触发时间：触发去即墨事件之后，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：慕容紫英在队伍中

14.偃师2

触发地点：陈州千斗酒坊

触发时间：承接“偃师1”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：慕容紫英、韩菱纱在队伍中

15.偃师3

触发地点：碗丘山

触发时间：承接“偃师2”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：慕容紫英、韩菱纱在队伍中

16.偃师4

触发地点：昆仑琼华派、琼华宫

触发时间：承接“偃师3”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

任务解说：在寿阳的阳春客栈，云天河一行人碰到一女子买酒喝，老板周金福骗那女子说酒已经卖光，却被他的儿子小同戳破。那女子愿意做一个会动的木头老鼠给小同以换取20壶酒，老板坚决不肯，于是那女子说要到陈州的酒坊喝个痛快。慕容紫英认出那女子是自己的师叔夙莘，而云天河也想要一个会动的木头老鼠，所以众人也来到陈州找夙莘。在陈

落。莲宝是个天生痴呆的小孩，人们都猜测她被狐仙给带走了，但却纷纷表示无能为力。云天河等人决定帮助夏元辰找回女儿，夏元辰便让大家去狐仙庙东北的隐香山调查。来到隐香山的狐仙居，这里的怪物比较难打，狐狸攻击速度快，而撞上一种紫色小鬼的话，会被拖入地下，在一个小区域内杀死敌人并找到法阵才能返回地面。狐仙居地方虽大，但并不难走，只要一路往地形高的地方走，最后在靠东面的方向看到一个大石阵，莲宝果然在这里，而先到此处的夏元辰已经被狐仙狐三太爷打倒在地。与狐三太爷交谈，得知夏元辰原来是即墨的山神，由于狐三太爷总是作弄即墨百姓，而夏元辰针对性地进行解救，还喜欢与百姓生活在一起。狐三太爷认为夏元辰与自己作对，便捉走了莲宝。大家索要莲宝，狐三太爷变出数个莲宝幻象来迷惑大家，却被柳梦璃使计识破。狐三太爷恼羞成怒，上前大打出手。此战狐三太爷会变出数个分身，物理防御力太低的柳梦璃如果级别不高，最好替换成慕容紫英上阵。狐三太爷土属性，需要先将其分身一个打掉，这样狐三太爷就会显出原形，之后就好打了。

打败狐三太爷救出夏元辰父子，得知光纪寒图正好在夏元辰手中，他表示可以送给大家作为酬谢，真是好心有好报。用土灵珠离开隐香山，在山下遇到一群自发组织前来帮忙的村民，得知大家赶走了狐仙，他们欢天喜地地回去庆祝了。来到村里夏元辰的家，韩菱纱又问到长生不老的事，夏元辰便提到了自己数百年就已死去前的妻子静兰，眼看着心爱的人死去，而自己却要背负数百年的思念，长生不老又有什么意义呢？在旁边高一点的小屋里，夏元辰取出光纪寒图相赠，又送给云天河一把“开元追日弓”，此后就可以使用极其华丽的“逐月式”了。这天晚上，大家受即墨百姓的邀请看花灯，在美丽的夜空下，4个人约定今生今世都是朋友，永远都在一起。



战狐仙伸张正义

回到昆仑山后，柳梦璃感到身体不适，便由韩菱纱送去休息，云天河与慕容紫英去禁地给玄霄送东西。玄霄没想到云天河真的给自己找来了三寒器之一，心里感动却不明说，只提出要与云天河结为兄弟，云天河哪里知道什么辈分之别，立马就



城镇设施

游戏中，在相对比较大的城镇里，都会有各式各样的店铺给玩家提供帮助，现在简单把各店铺的功能给大家介绍一下。在游戏界面左下的小地图上，可以明显看出这些店铺的标志。

1.杂货店

杂货店贩卖的包括装备和物品。装备包括头部防具、身体防具、足部防具和佩戴品，其中佩戴品一项大家要重视，首先是可以佩戴两个，其次是佩戴的饰品很难通过打怪掉落，同时饰品作用明显，对角色能力有很好的补充作用。

物品包括攻击物品、辅助物品和材料3类，攻击物品主要是指暗器类等直接用来攻击怪物的物品，很多时候，用暗器伤敌是非常明智的选择，因为暗器基本属于物理攻击，可以不必去考虑怪物本身的五行属性，对付法术免疫的怪物更是有效。辅助用品主要是用来解除角色的异常状态的，本作中很多怪物都会状态攻击，比如让玩家昏睡、沉默甚至狂乱，如果不能将这个异常状态尽快解决，基本上就要“大侠重新来过”了。材料是指用于熔炼和锻造的物品，在同等级别情况下，打造的装备甚至比可购买到的物品好一倍以上，所以材料这一块也要重视。

2.药店

药店出售恢复物品和辅助物品，恢复物品就是各种药品，可补充角色的精和神。辅助物品是指各种香类，供柳梦璃使用。

3.铁匠铺

铁匠铺经营装备和材料两类，装备就只包括武器类，物品则主要包括各种矿石，是熔炼和锻造用品。除此之外，铁匠铺还贩卖图谱，同时提供锻造服务（收费，但相对比较低廉，锻造使用材料由玩家提供，基本可以在铁匠铺和杂货铺买到）。

4.小吃铺

卖食品，可补充角色的精和神，不过只能在非战斗状态下使用，恢复类药品不足时，可在战斗间隙中以食品补缺。另外提醒大家一下，游戏中的很多委托任务都是要买各样的食品的，所以到达每个城镇的小吃铺，把各种食物都买些带在身上，将来可以省却很多麻烦。

另外，很多主线剧情和支线剧情，尤其是支线剧情，有时发生在城镇中的某建筑（比如酒店、钱庄等），这些场景没有在小地图上标出，大家可以通过看该建筑的匾额来识别。



妄飞升终化虚空

欢喜地叫上了“大哥”，这下子更有动力去找剩下的三寒器了。次日早上与二女汇合，韩菱纱提议接下来去炎帝神农洞找，大家便御剑前往。炎帝神农洞炽热难耐，在第一层的烈熔洞，见一火兽要伤害一女子，慕容紫英出手相救。女子自称叫做楚碧痕，与姐姐楚寒镜曾是炎帝的侍女，住在神农洞深处荫凉的“月幽之境”，虽已修成半仙之体，但却无力走出神农洞。大家决定将楚碧痕送回月幽之境，烈熔洞地形简单，有些地方需要跳跃前进，一路向上，找到了月幽之境的入口。见到姐姐楚寒镜后，得知第二件寒器正是姐妹俩守候的梭罗树之果。楚碧痕请求大家帮她找叫“炙炎石”的东西，此物可以帮她修成地仙脱离神农洞，她便让梭罗树结果送给大家。但楚寒镜似乎并不情愿妹妹此举，大家不知究竟，热心地前往月幽之境北面的炙焰洞寻找炙炎石。炙焰洞内的陆地都被岩浆隔开，大家出现在正下方，然后来到右下方，一路踩动机关前进，从右上方通过中央陆地来到左下方，再一路踩动机关来到左上方，最后回到中央，通向正上方的道路就得以开启。正上方摆放着炙炎石，在拿取之前先用“元祖星空”存一下档，因为一动石头，在此看守的熔岩兽王就将出现。击败强大的熔岩兽王，将炙炎石带回月幽之境，才得知楚碧痕若想升仙，竟需要牺牲姐姐作为代价，楚碧痕一意孤行，但她心怀私心不抱善念，是不可能升仙成功的。在升仙过程中，楚碧痕果然粉身碎骨，而楚寒镜早已料到这个结果，不愿独活下去的她也紧随妹妹之后死去，临死前将用姐妹俩生命结出的梭罗果送给云天河等人。目睹这一幕惨剧，大家心中皆有凄楚之意。

回到昆仑，一大群弟子围了上来，原来有人揭发出韩菱纱原来是个女飞贼，要将她逐出师门。云天河差点与众弟子冲突起来，冷静下来，大家决定去找掌门求情。前往琼华大殿，夙瑶却不在，大家失望而归。夜里，四人在剑舞坪围坐清谈，想到今天的种种际遇，云天河对修仙之道失去了兴趣，韩与柳二女也决定跟云天河下山去，不再做琼华弟子。尽管如此，三人依旧与慕容紫英约定：不做同门，永为朋友。在下山前，还需要去取第三件寒器。

这次的目标是巢湖百翎洲，传说这里有个殷商时期的水下遗址。来到百翎洲后先遇到两个渔民，他们说巢湖中有妖怪害人，慕容紫英便动了除妖之念。百翎洲地分为上下两层，只需上下交替跑动，最后在右上方的区域发现了入水口。慕容紫英传授琼华的水息之术，四人一起潜入水中，果然发现了殷商遗迹——居巢国。此地在水下掩藏千年，居民早已修成妖类。一心除妖的慕容紫英便想一路杀进去，被云天河等人阻止，最后勉强达成一致，不轻易使用武力。来到巢神殿的阶梯处，意外地遇见了小槐妖们，相见虽然欢喜，槐妖们却一眼认出慕容紫英正是杀死它们父母之人，慕容紫英正待除妖殆尽，又被云天河三人坚决制止，小槐妖也表示渔民落水并非水中妖族所为。但大家观念不合，最终闹得不欢而散，慕容紫英拂袖而去，先回昆仑山了。槐妖们感激云天河的恩情，让三人上到神殿顶层，找长老要来最后一件寒器——鲲鳞相赠。此地靠近寿阳，柳梦璃便回家去见父母，云韩二人先回昆仑。



生龃龉挚友分离

州千斗酒坊2楼，菱纱说看见紫英正陪着那女子喝酒。紫英劝师叔和自己回琼华派，夙莘不肯。这时一个叫冷毅的人跑进来，说在碗丘山有客商被猛兽袭击。众人赶到碗丘山击退猛兽，冷毅的头突然掉下来吓走了被救的客商。原来夙莘已经习得偃师技术，冷毅是夙莘做的机关人。天河趁机来讨会动的木头老鼠没能成功，紫英要求夙莘回琼华派的要求再次被拒绝。临行，夙莘给了紫英一个箱子，说如果掌门问起她的情况，只要当着掌门的面把箱子打开即可。众人回到昆仑琼华宫，紫英在掌门夙瑶面前打开箱子，里面飞出一只机关鹰，夙莘借鹰之口说明事情原委，不过夙瑶始终不能谅解，竟将夙莘开除出琼华派。

17.五毒兽1

触发地点：太一仙境寂玄道

触发时间：学会御剑到月牙河谷之前，去炎帝神农洞之前。

触发条件：领队人物必须是云天河

18.五毒兽2

触发地点：剑舞坪云天河住房前

触发时间：承接“五毒兽1”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

19.五毒兽3

触发地点：剑舞坪云天河住房内

触发时间：承接“五毒兽2”剧情，炎帝神农洞剧情完成，回琼华派之前。

触发条件：无

任务解说：出琼华派山门，不用驭剑术而直接前行，来到寂玄道插巨剑之处，看到一只长着翅膀的小怪物和一只巨兽对峙。云天河认为这个会飞的小怪物是飞猪，见到猪就要烤的云天河自然是“怪口夺猪”，将小飞猪夺了下来。不料这小猪并不惧怕云天河，还绕着他飞来飞去，云天河就给他起名勇气猪并带回琼华派。

柳梦璃可以和这只小猪交流，了解到它是个小五毒兽，小五毒兽表示愿意跟着云天河修炼，认云天河为老大，后来经过柳梦璃反复劝说，才决定离开云天河独自去修炼。

20.子矛之誓1

触发地点：鄞都符咒店口

触发时间：第一次到鄞都后，进入幻冥界之前。

触发条件：慕容紫英、韩菱纱在队伍中

21.子矛之誓2

触发地点：隐香山

触发时间：承接“子矛之誓1”剧情，进入幻冥界之前。

触发条件：慕容紫英、韩菱纱在队伍中

任务解说：在鄞都城符咒店口，云天河看到一个道士正在和韩菱纱交谈，原来那道士是蜀山派弟子，名叫道臻，正在给菱纱治病疗伤。双方寒暄后，道臻说自己下山是有要事要办，于是告辞而去。

天河等人来到隐香山，看见道臻正在斥责其弟，原来其弟道润娶了花妖为妻，生下一个孩子身中剧毒，于是道润想盗取本门名贵药材医治。道臻说自己奉师傅之命，将本门的赤雪流珠丹送给道润，并表示只要道润夫妻不做恶事，便不再追究，只是从此革除出蜀山派。慕容紫英对蜀山派的情形有一些了解，觉得事情有些蹊跷，于是他追上已离去的道臻询问，原来道臻自小便发誓不论任何情况都要保护自己的弟弟，这次是他偷得本派灵药送与弟弟，而他自己准备回山请罪，接受一切惩罚。

22.魔剑

触发地点：不周山

触发时间：第一次进入不周山后，进入幻冥界之前。



返幻暝梦璃诉情

第3章

回到昆仑后，郁闷的云天河去见玄霄，告知与慕容紫英闹翻之事，玄霄鼓励他主动去与紫英和好，友情无价，以免后悔终生。醒悟的云天河决定回头去找紫英，临走前将两件寒器与望舒剑送给玄霄，玄霄自己运功准备破冰，不提。云天河回到卧室内休息，到了半夜，柳梦璃突然出现在房中，不仅说了一些奇怪的话暗示即将分离，还动情地抱住了云天河。此时韩菱纱正好撞进门来，柳梦璃便夺门而去。韩菱纱告诉云天河妖界入口已经在琼华派外出现，并让他赶紧去追柳梦璃，此时一阵山摇地动，韩菱纱晕倒在地。云天河只好先将她放到床上，一路追柳梦璃到了剑舞坪外的卷云台，却见柳梦璃径直入了妖界，云天河想紧跟进去，却被入口的结界击倒在地，幸好慕容紫英及时赶到，救下了云天河。云天河在卧室醒来，慕容紫

法术和技能

游戏中的法术系统是个准五行系统，正经的五行是金、木、水、火、土，游戏中是水、火、雷、风、土，也有相生相克的关系。仙剑系列的五行系统由一代一直到现在，基本没有改变，所以这里也不再多介绍。

游戏中第一次出现法术的概念是在石沉溪洞对阵符灵魁召时，因为这个魁召免疫物理攻击，所以必须用法术打。其实，不止免疫物理攻击的怪物要用法术打，其他的怪物也是一样，只不过要用克制对方属性的法术打。

在战斗界面中，用鼠标点在怪物身上，就可以看出怪物的五行属性，必属于水、火、雷、风、土中的一个，一般来说，怪物本身是什么属性，它的攻击也是什么属性的。除此之外，怪物还有防御属性，比如上文提到的物理攻击免疫，还有雷系法术免疫等等。

游戏中的角色，云天河也好，柳梦璃、韩菱纱也罢，升级的同时获得学习法术的仙灵点数，就可以在水、火、雷、风、土中选一系或者几系学习。由于游戏过程中遇到的怪物属性多种多样，所以几个角色应尽量选择不同系的法术来学习，否则遇到某系的怪物就会特别郁闷。同时，由于每系法术都是学了低级的才能学高级的，而学习法术的点数总数又有限，所以在游戏初期不建议一个角色学习两系或两系以上的法术，否则每一系都是半吊子，威力大打折扣。大致到角色35级时，所获得的仙灵点数可以将一系的法术学全，这时就可以考虑学第二系了。

具体分析一下水、火、雷、风、土这五系法术，会发现雷系法术威力最大耗神也最多，第一层的雷咒（单体攻击）和第三层的惊雷闪（群体攻击）在初期威力不俗，建议由神比较高而物理攻击较弱的柳梦璃来学习雷系法术。

水系法术的第二层雨润是最早可以出的补血的法术，实用性较高，建议由较早加入队伍而神相对较高的韩菱纱来学习。

主角云天河基本上是个肉搏角色，法术只是起辅助作用的（虽是辅助作用，但由于五行相克的原因，法术对云天河并不是可有可无的），可在火、风、土三系中择一学习，由于上面提高的选择法方式是以雷系的高杀伤为基础的，碰到雷系怪物威力大打折扣，可以考虑让云天河选择克制雷系的火系为佳。

正常通关到最后，角色得到的仙灵点数大致够学满两系法术的，当然有取舍的兼学3系也可以。另外，角色在某一系中投入多少仙灵点数，同时也就获得了多少点对该系法术的防御。

怪物也会用法术攻击玩家，所以每个角色也必须提高对法术的防御力，在佩戴品中，有很多有提高法术抗性的功能，还有些有法术吸收功能，在战斗时尤其是Boss战时选择佩戴，会起到不小的功效。当然，很多法术本身也能起到提升法术防御和物理防御的作用，也要合理地加以使用。

角色的特技是升到一定级别自动获得的，也可能是情节触发学习到的。角色使用特技需要消耗气，气在战斗中被物理攻击时增加，无法靠“吃药”来提高，所以相对比较“珍贵”，也决定了特技不能频繁使用。但很多特技确实非常好用，韩菱纱的偷窃系特技可获得大量的物品补给，乾坤一掷的花费很低但杀伤力强，云天河的落星式是早期无敌的群杀技能……总之好钢用在刀刃上，要掌握好使用的时机，但也不要一味省着，在Boss战前要注意提高自己的“气”值（出去找小怪挨几圈打就行）。

战斗中，也要注意对暗器类攻击的使用，当怪物是物理免疫或者仙术免疫之类的时候，用透骨钉这样的暗器攻击总是有效的，平时一定要注意收集或购买，关键时刻自可派上用场。



半真假掌门揭秘

英和韩菱纱都关切地看着自己，谈及柳梦璃，大家猜测她可能是来自妖界。这让慕容紫英心情复杂，尽管如此，他拿出自己心血铸造的长剑送给云天河，云天河将其命名为“天河剑”，大家和好如初，矛盾烟消云散。

大家决定去找玄霄商议柳梦璃的事。来到禁地，却被守门弟子拦住，说掌门在禁地内闭关，不许进入。争吵之间，夙瑶从禁地内出来，说出了一个天大秘密。原来当年琼华派集三代人之力，由宗炼铸就望舒、羲和二剑，由两名天才弟子玄霄、夙玉执掌，欲以二剑之力开启飞升之道。不料19年前，在琼华派飞升之际，却与妖界大战一场，琼华弟子云天青与夙玉双双出逃，并带走了望舒剑。琼华派因此不敌妖界，掌门被杀，玄霄无法控制羲和剑的阳炎之力走火入魔，被封入冰柱。19年后，玄霄感受到望舒剑复苏的力量，于是通告夙瑶，借云天河上山求道之际，故意收其入门，以夺回“苏醒”的望舒剑。云天河并不相信玄霄会骗他，但是夙瑶不由分说，便强行逐云天河与韩菱纱下山。三人决定去清风涧找两位长老问个究竟。御剑前往清风涧，见到重光与青阳二位长老，叙及往事，与夙瑶所说大同小异，但似乎内中又有隐情，两位长老不欲详提。得知父母当年有负于玄霄，云天河心中颇为沮丧，但眼下当务之急是找回柳梦璃，二长老告诉大家想要穿过结界，只有去鬼界寻找“翳影枝”。临行前，二长老又取出红魄赠与韩菱纱，治疗她的畏寒之症。

要想进入鬼界，只有先穿过不周山。三人御剑飞往不周山，此处怪物不是免物理攻击，就是免仙术攻击，同时还具备仙术反弹的特性，打起来颇具挑战性。不周山也没有什么岔道，只是途中会遇到一些小机关，需要玩家完成拼图游戏后才能形成通道。规则很简单：将拼图中白色的部分连接起来，从下面的箭头通往上面的箭头即可（**如下图**，不周山所有5处机关正确拼法）。行至



一段，衔烛神龙出现阻住去路，大家表明来意，神龙对云天河无所畏惧的气势颇为欣赏，开启盘龙镇柱，只要能够闯通，就可以放大家前往鬼界。上到盘龙镇柱，一路破解拼图机关，有些地方在形成通道后还要站在原地等候浮石飘移过来，注意观察空中浮石的路线。上到最高处后，神龙放出自己几千年前未得道时的幻影与大家交手作为考验，幻影龙是火属性，不可对其使用火系仙术。取胜之后，神龙抹去三人身上的阳气以混进鬼界，又给云天河注入了“神龙之息”，但云天河并未察觉。

入得鬼界，韩菱纱施展手段，顺利偷得3根“翳影枝”，但她听到鬼差说无常殿附近有转轮镜台，可以看到未投胎的亲人魂魄，便扭着要去看看。云天河也想看看父亲的魂魄，便拉着慕容紫英一同前往转轮镜台。来到转轮镜台前，韩菱纱并没有见到大伯的魂魄，倒是云天河顺利地唤出了父亲的魂魄。云天青虽然已是亡魂，但依旧洒脱不羁，令人心折。问及当年之事，终于得知了真相：原来琼华派意图借双剑之力飞升，却苦于灵力不足。这时发现有一妖界每隔19年便靠近昆仑山一次，琼华首脑便企图以双剑之力网缚妖界，夺妖界灵力为己用，实现飞仙之梦。但妖界不肯束手就缚，两边杀得尸横遍野，云天青与夙玉心怀不忍结伴下山，还救了一个幼小的妖族，便是寄养给柳家的柳梦璃。夙玉身为望舒剑宿体，没有羲和之力相辅，在生下云天河之后不久就因为阴寒之气入体而死。云天青因为她疗伤，也感染阴寒之气死去。他心中对玄霄怀有愧疚，便守在鬼界不去投胎，只等玄霄死后当面道歉。听了云天青的话，慕容紫英心中有所触动。此时云天青看见韩菱纱，突然想起一件重要的事来，正要询问，却突然消失不见。风、雅、颂3个小怪物围上前来示警，原来鬼界

触发条件：慕容紫英在队伍中

任务解说：进入不周山，到达盘龙柱之前的最后一个岔路，向左手走就需破解最后一个“拼路”机关，到达盘龙柱触发主线剧情。向右走，越过一个很深的沟（沟上有一块移动很快的浮板），不远处就能看见一具骷髅上插着一支诡异的大剑。靠近大剑，剑中的精灵龙葵（3代女主角）就会出现，解说这把剑的来龙去脉。慕容紫英深研铸剑之道，决定将这把魔剑收入匣中，免得魔剑再来害人。

23.大狂

触发地点：巢湖百灵洲

触发时间：第一次进入潮州百灵洲后

触发条件：无

任务解说：进入巢湖百灵洲，左行不远，就会看到一个巨大的鸟巢，会触发和朱羽雕王的战斗。

24.神秘水滴

触发地点：石沉溪洞

触发时间：触发去即墨事件之后

触发条件：无

任务解说：石沉溪洞就是最早云天河追野猪的那个山洞，可以御剑飞行后再回到这里，就看不到什么野猪了，能看到的是一大堆水滴人。这里实际上是个变相的DOMO工作室，这些水滴人就是游戏的开发人员，可以和他们对话，听他们说各种有趣的事情，不过不要指望他们会给你装备呀金钱呀这样的好处。

二、委托任务

委托任务基本上是在各城镇的城镇设施，比如铁匠铺、杂货铺、药铺、客栈中接到，与这些地方的老板交谈，会有“委托”这一选项，基本上是要你帮忙找某样或某几样物品，和主线情节没有多大关系，没有事先准备的话可能还要多跑些路，不过强烈建议大家尽量把这些任务都做了，尤其当任务奖励是开放某种商品的情况下，下面详细解释一下。

委托任务的奖励大概有3种，一种是实物，包括食品、药品、各种装备等等，有部分奖励装备还算不错，但大多是可以买到的，这种任务可不做。第二种是奖励熔铸图谱和注灵图谱的，这种图谱无法通过别的途径得到，而且都是不错的好东西，这类任务就不能不做了。第三种任务的奖励是该商铺开放某些新物品卖，这些物品也多是好东西，这类任务也是一定要做。

1.醉枣糕

接任务地点：太平村食品店李慎

寻找物品：醉枣5个

奖励物品：桂花芙蓉糕30个、百枣隐形粥30个

任务提示：虽说游戏之初云天河二人是被赶出太平村的，不过，可御剑飞行后再回到太平村就不会遇到任何问题了。醉枣在陈州的食品店可以买到。

2.夫君远行

接任务地点：太平村杂货店姚若琴

寻找NPC：云遥庆

奖励物品：乾坤正气环、苗银簪

任务提示：姚若琴要找的丈夫云遥庆，在陈州客栈的2楼客房，找到云遥庆后，还需要回来给姚若琴回个话。任务奖励苗银簪是很不错的饰品。

3.各地美食

接任务地点：寿阳城食品店吴丹

寻找物品：醉枣1个、炸撒子1个、奶茶1个、手抓饭1个、醪酒1个、红绿八宝饭1个

奖励物品：寿葫芦、墨玉戒指、阴阳五行镜

任务提示：要的食品比较多，要不然

已经发现有人私用轮转镜台，已经关闭了镜台的力量，并派鬼差前来捉拿。一个叫做壬癸的鬼差叫大家赶紧从南面的放逐渊离开，并从冥河乘船返回阳间。大家将信将疑，壬葵说他是莲宝的朋友，莲宝正是夏元辰当年的妻子静兰，她死后为了留在夏元辰身边，已经连续五世未能投生成人，直到第六世才托生为一个痴傻的小女孩。众人听后，皆唏嘘不已。

来到南面的放逐渊，这里的桥上也有类似于不周山那样的小游戏，不过在拼图上按右键的话可以不玩小游戏，而采用一场战斗来通过。来到冥河，大家乘上渡船前往阳间，韩菱纱突然觉得摆渡人很眼熟，此人竟然是她刚才在转轮镜台欲求一见而不得的大伯韩北旷。原来韩家世代盗墓为生，有违人道，故韩家人人短命，死后还要在鬼界做苦役以赎生前之罪。这也是韩菱纱四处寻找长生之药，想要解救家族亲友的原因。韩北旷也看出慕容紫英乃是大燕王室后裔，难怪他身上给人一种华贵之气。从阴阳交界的四川丰都鬼城回到阳间，云天河本待赶往妖界，但韩菱纱却闹着要先去一个叫做封神陵的地方，而且目的还是盗墓。两位男士已经知道她盗墓就会折寿，坚决不允，但韩菱纱耍起性子来，拗不过她，只好跟随前往。

封神陵是浮游在空中的一座太古遗迹，韩菱纱祖上曾经来过此地，并发现一件神秘宝物，但未能取走，却在离开之后变得痴痴呆呆。此地的看守怪物大多仙术免疫，穿过南宫的1、2层，第2层的转盘需要走到中央，然后从中央往正上方的小通道离开。到达封神宫一层，需要用红、黄、蓝三色宝珠各3个来分别开启3处机关，这3种宝珠在封神陵打怪都可以得到。3处机关都开启后，一扇墙壁升了起来，里面的宝座上摆放着一张神弓。原来韩菱纱最后一次盗墓，是想送给云天河一件礼物，也是上古神器——后羿射日弓。云天河感动不已，正要取弓之际，守护此弓的神将句芒突然现身，当年正是他夺取了韩家祖上的二魂六魄。击败句芒后，他认可了云天河的实力，将后羿射日弓交予他使用，云天河习得究极的必杀技“恸天贯日式”。



入鬼界神龙试功



战斗界面和战斗评价

进入战斗界面时，我方角色显示在下方，怪物则在上方。我方队伍人数最多时是4个，但战斗只能有3人出战，此时可点击角色头像下方的“换人”键调换出战角色，不过会丧失一轮战斗的机会。当然，在我方出场3人全部阵亡的条件下，第4人也会自动出场作战。另外，即使完全没有出战的角色，在战斗胜利后也可以获得经验值。但是，在战斗结束时处在死亡状态下的角色将不能获得经验值，所以要尽量在战斗获胜前复活所有角色。

在战斗界面的右上角，有一个周而复始的进度条，敌我双方都出现在这个进度条上，谁的进度条走到头，就可以行动一次（包括攻击、防御、回复、逃跑等），每个角色的进度条走的速度是不一样的，可能速度快的走了四五次速度慢的才走一两次。“仙剑四”中的怪物明显表现出血少攻高的特点，所以谁先行动至关重要，比如是我方韩菱纱先动，可能一个乾坤一掷就全部解决了，如果是敌人先动而又数目众多时，一个轮次打废我方两人也并非不可能。所以我建议，在装备选择时，加速度的一定要优先考虑，这一点一定要注意。

在战斗界面的左上角，标出目前战斗中还剩几个怪物没有消灭，由于本作中可以与多组怪物同时进入战斗状态，所以敌人的总数可能多到在战斗界面中摆不下，这时敌人也会采取“候补出场”的方式，已出场的被消灭了，剩下的补位出场。

可以同时和多组怪物战斗有好处也有坏处，好处在于在己方有级别优势的情况下，可以在很短的时间大量杀敌赚取经验值。当然，如果你实力不够，那就变成了被怪物围殴，好处自然也就变成坏处了。

战斗结束后还会被评级，从特级、1级一直到4级，是对你战斗表现的一个评判。基本上战斗中每一个细节的表现都会影响你最终得分，比如战斗中打出爆击、连击、格挡、反击，战斗中出现援护、躲避，战斗中使用仙术、特技，敌人没出手之前就全部解决掉，战斗结束时我方有一人满血，战斗中复活角色，这些都会增加分值。战斗时己方逃跑失败、被对方逃跑等就会减分。还有个关键是平均级别差，这个对得分影响很大，基本上如果我方平均级别高过敌人5级，得到3级以上评价的机会就小很多，如果我方平均级别比敌人低，则分数就会相对较高，这也是Boss战中容易打出好评价的原因。不过“仙剑四”的战斗有相当难度，级别和敌人相差较多时，战斗取胜将变得极为困难，大家不要忽视练级。

战斗评级当然不是只为了好看，得到不同的战斗评价时，获得的战利品、金钱和经验值都是不同的，得到高评价时除获得普通意义上的战利品（物品、钱）以外，还会获得其他的奖励道具（特等是5个道具，经验值和金钱提高九成）。

第4章

大家返回昆仑，用翳影枝穿越结界，进入到妖界内。刚一进入，便有两个妖族上来阻拦，说此处名为“幻暝界”，不许人类进入。三人不得已将二妖打倒，一个更厉害的妖族上来接战，此妖力量强大，三人经历一番苦战后，对方正要使出杀招，却被及时赶到的柳梦璃制止。柳梦璃已经是幻暝界的少主人，刚才的归邪将军也要服从她的命令。柳梦璃决定带大家前往旋梦底层，去幻暝宫拜见她的母亲，也是幻暝界之主——婵幽。进入旋梦区域，一直往下走到底处，大家见到了婵幽，当年正是她杀死了琼华掌门太清。幻暝界居住妖族名叫梦貘，以食人梦为生，但对人类并无危害。为了解开大家心中最后的疑团，柳梦璃带大家前往里幻暝宫观看当年往事。来到里幻暝宫，大家进入到玄霄被封在冰柱之中时的梦境，看到他当年与夙玉原本互怀爱慕，但最终夙玉不愿与妖界血拼，与云天青逃下山去结为夫妻。最后将玄霄封入冰中的，竟是青阳等3位长老。而琼华派觊觎的幻暝界力量之源，正是幻暝界独有的紫晶石。此时突然发生了剧烈的震动，原来琼华派弟子已经开始进攻幻暝界，大家迅速返回幻暝宫，看见玄虚已经制造一个幻象侵入宫中，得悉19年前一战之后，婵幽早已功力大失的秘密。这样琼华派更无顾忌，冲破了结界，直接杀进幻暝界内。云天河等人决定出手相助幻暝界，离开幻暝宫后，看见外面已经是遍地尸体，厮杀十分惨烈。与包括怀朔在内的一群琼华弟子狭路相逢，为了保护柳梦璃，云天河与诸琼华弟子白刃相见，慕容紫英夹在当中左右为难：一边是自小的同门，一边是新交的挚友；一边是自小的信仰，另一边却是刚刚醒悟的真相。慕容紫英不停出手调解，却被琼华弟子认为他是助妖为虐，竟然无情地向他攻击，危急之际怀朔挺身而出，替慕容紫英承受了致命一击。怀朔在慕容紫英怀中慢慢死去，悲愤的慕容紫英终于坚定了自己的信念，彻底站到了云天河等人一边（此处堪称是游戏中最高潮与悲情的一幕）。



寻宝弓以物明心



观梦境难舍旧情

打败了几名琼华弟子，大家决定去找夙瑶直接解决问题。此时幻暝界的紫晶石布成阵势，一旦碰上就要受伤，一路小心绕行，找到脱离点后大家被传送到了卷云台上。琼华派在玄霄与夙瑶的带领下大兵压境，归邪将军想要袭击玄霄，却被轻易杀死。云天河终于见到玄霄，玄霄依旧把云天河当成自己亲弟弟一般，将琼华至



明心智悲叛师门

任务也不会叫各地美食了。醉枣、炸撒子在陈州食品店买，奶茶、手抓饭在播仙镇食品店买，醪酒、红绿八宝饭在即墨买。看在奖励是3件饰品的份上，任务还值得一做。

4.宝玉问情

接任务地点：寿阳城铁匠铺刘铁山

寻找NPC：张艳

奖励物品：开放如下矿石的贩卖——浩英石、霜露晶、火纹玉、黝碧石

任务提示：刘铁山托玩家带九转圣光石向远在即墨的张艳表达心意，张艳就在即墨海边的栈道上。张艳不愿离开海边而婉拒了刘铁山的心意，回报刘铁山后，刘铁山决定把他珍藏的矿石卖给玩家。

5.银器聘礼

接任务地点：陈州城杂货店郑灿英

寻找物品：银角梳

奖励物品：紫阳冠

任务提示：银角梳作为角色可用装备，在以后场景的装备店中很容易买到，也有图谱卖，玩家可自行依靠图谱打造。

6.吉顺大饼

接任务地点：播仙镇食品店吉顺

寻找NPC：夏拉

奖励物品：奶茶30个、手抓饭30个

任务提示：这个任务是替人还钱，要找的人夏拉在播仙镇车马驿边上的葡萄架附近（可先找到小地图上有标明的客栈，就很容易找到目标）。

7.月圆窃婚

接任务地点：播仙镇客栈狄丽拜尔

寻找NPC：塔依夫

奖励物品：沁雪白绫衫

任务提示：这个任务相对比较烦，因为你一开始并不知道要找谁。要找的人叫塔依夫，在绿洲酒肆里喝酒。

8.琼华锄法

接任务地点：昆仑琼华派药铺虚合

寻找物品：《钉耙秘笈》

奖励物品：开放如下药品的贩卖——天仙玉露、扶摇仙果、天香续命露、紫菁玉蓉膏

任务提示：还真是佩服游戏企划的想像能力，堂堂琼华派的弟子要找《钉耙秘笈》来练功……这本《钉耙秘笈》在太平村，在铁匠铺西边的石桌上。这个任务基本上是必做的，看看它开放贩卖的药品就知道了。

9.玉柄龙吟

接任务地点：昆仑琼华派铁匠铺明镀

寻找物品：玉柄龙吟剑

奖励物品：熔铸图谱：玄暝剑、定魂剑、蛇影、蟠龙爪；注灵图谱：醉仙、招财

任务提示：这个任务也是一定要做的，玉柄龙吟剑算不上什么神兵利器，能买到或打造出，而任务奖励绝对吸引人。

10.丢失的玉

接任务地点：月牙村铁匠铺李元勇

寻找物品：月长石

奖励物品：开放如下矿石的贩卖——青琅玕、紫晶、烈火岩、天河石

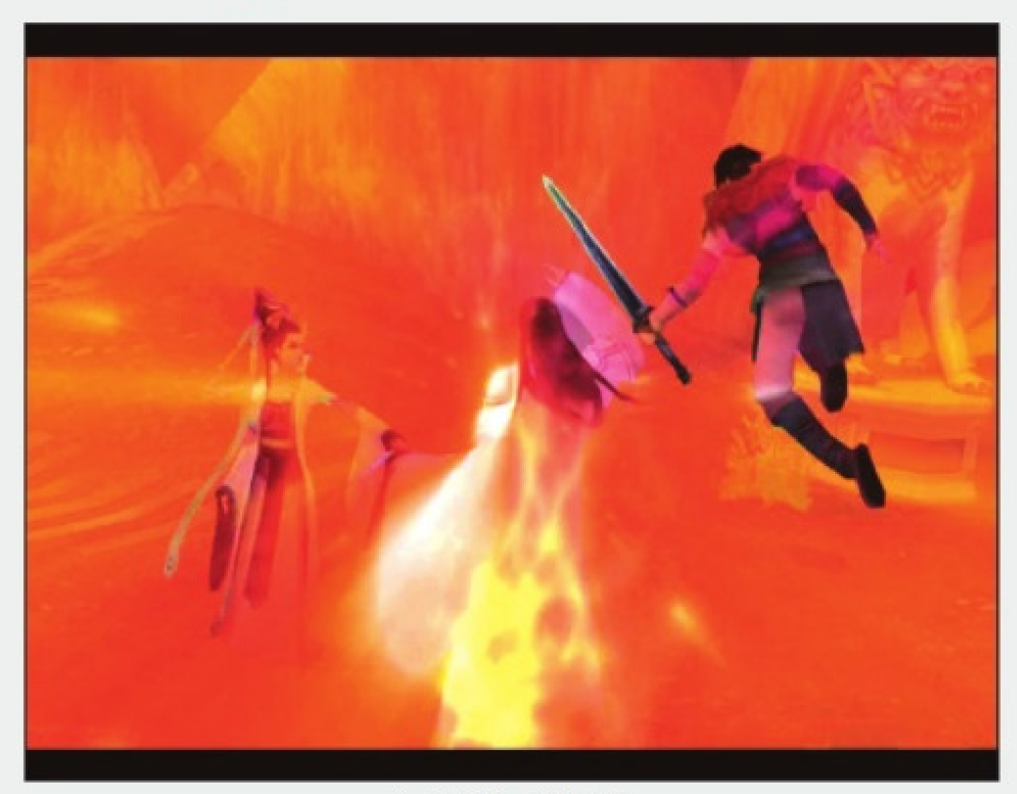
任务提示：这也差不多是个必做任务，同上个任务一样，月长石实在算不上什么珍贵的宝石，甚至你接到这个任务时，包包里已经有了N多月长石，可开放贩卖的矿石，会对你的锻造帮助很大。

11.紫蕴玄参

接任务地点：即墨药铺佘子坚

寻找物品：紫蕴玄参

奖励物品：天香续命露10个、紫菁玉


夺神剑兄弟翻脸

宝水灵珠送给云天河，还要他与自己一起飞升，但却被云天河断然拒绝。玄霄告诉云天河，韩菱纱如当年的夙玉一般，已经被苏醒的望舒剑当作新的宿体，寒气入体，已经活不了多久。云天河想要夺回望舒剑，却远远不是玄霄的对手。玄霄虽然无意伤害云天河，也答应不再向幻暝界报仇，但他在被封印的19年里已经被欲望所控制，只想飞升成仙。此时妖界入口即将关闭，云天河愤然与玄霄断绝了兄弟之情，与朋友们退回到幻暝界。

韩菱纱悠悠醒来，经历了生死之变的她竟像是参悟了人生，只想与云天河回到青鸾峰去度过余生，但云天河却坚持要夺回望舒剑拯救韩菱纱的性命。此时柳梦璃让二人先前往里幻暝宫，来到里幻暝宫，婵幽让柳梦璃接替幻暝宫主人之位，这意味着柳梦璃从此将与大家人妖相隔，天各一方。婵幽安慰性地制造了一个口不能言，心不能想的梦璃傀儡，大家将其带在身边，以慰思念之情。柳梦璃将云天河托给了韩菱纱，婵幽将大家传送出妖界，便关闭了妖界之口，从此不得相见。大家被传送到月牙河谷，云天河想起身上已经带了水灵珠，正打算唤出村民来，却发现村民们早已经无法在此生存，全部离开了月牙河谷。大家都沮丧地感受到天意难违，云天河只想去找玄霄拼命，韩菱纱想回青鸾峰隐居，而慕容紫英却提议去清风涧求教两位长老。大家争吵一番，最后还是认可了慕容紫英的提议。

来到清风涧，重光长老已经死于玄霄之手，青阳告诉大家，若想破坏双剑飞升，只有找到宗炼长老当年留下的炼剑笔记，这本笔记他当年已经送给了云天青。大家看到一丝希望，立刻决定回到青鸾峰去找这本笔记。来到青鸾峰，回家的云天河大吼大叫，欢喜的心情也感染了韩菱纱与慕容紫英。但是在木屋内翻了个遍，也没有找到笔记。大家正想去石沉溪洞的墓穴寻找，韩菱纱突然想起一事，从身上掏出一个本子，正是大家要找的笔记！原来韩菱纱第一次进入墓穴，就顺手牵羊带走了这本笔记，没想到关键时刻派上了用场。这天晚上，慕容紫英研读笔记内容，韩菱纱却再次晕倒，玄霄的飞升剑柱已经发动，时间已刻不容缓。经过研究，慕容紫英得出要想救韩菱纱，只有阻止玄霄飞升这一条路可走。韩菱纱不想大家为了她送死，便偷跑出去准备一个人自尽了事。云天河在树屋上找到了她，一番鼓励后，大家齐力同心，准备再上昆仑山去。



情难舍人妖两隔



■北京 Griffin

仙、侠、剑

在《大众软件》由玩家投票决定的游戏排行榜“TOP TEN”上，“仙剑”曾占据榜首位置连续6年之久（这种事恐怕也只会发生在中国玩家身上），说到底还是得益于这个系列所依托的大背景。相对于常见的魔幻、科幻、武侠、反恐等游戏背景而言，《仙剑奇侠传》的背景通常被称为“仙侠”背景，事实上，也正是从《仙剑奇侠传》才开始确立了所谓“仙侠”背景。从《仙剑奇侠传》的名字上，我们可以看到处于核心地位的3个字——仙、剑、侠，这3个字可以说是贯穿了这个系列游戏的始终，道出了《仙剑奇侠传》的全部精髓。

“仙”就是神仙、神话，侠就是大侠、武侠，“仙侠”实际上就是把神话和武侠两种浪漫主义文艺结合在了一起，让中国人最向往的两种生活方式集中体现在一款游戏当中。中国人对神仙的向往由来已久，我国古典四大名著中无一例外地全部有关于仙家的描写。理论上讲，神仙虽然神通广大，但大多应处在与世隔绝的环境当中，但我们却发现无数神仙穿插出没在各种各样的民间传说、文学戏曲当中，济公也好，八仙也好，他们都利用自己修来的无穷法力惩恶扬善，救助善良的无辜者，从这点来看，他们和人们心目中的侠客义士没有什么本质区别，只是多了些更离奇的手段罢了。事实上，在传说中的武侠世界里，侠客的能力和处世方式和神仙很类似。他们独来独往，拥有超乎寻常的武功（在一些描述当中，侠客们的武功已经达到神乎其神的境地），同样利用一身本领扶危救难。侠客身上有神仙的气质，神仙的身上有侠客的品性，如同《聊斋志异》中描写的燕赤霞一样，有时真的很难再分辨一个角色到底更像神仙还是更像侠客。

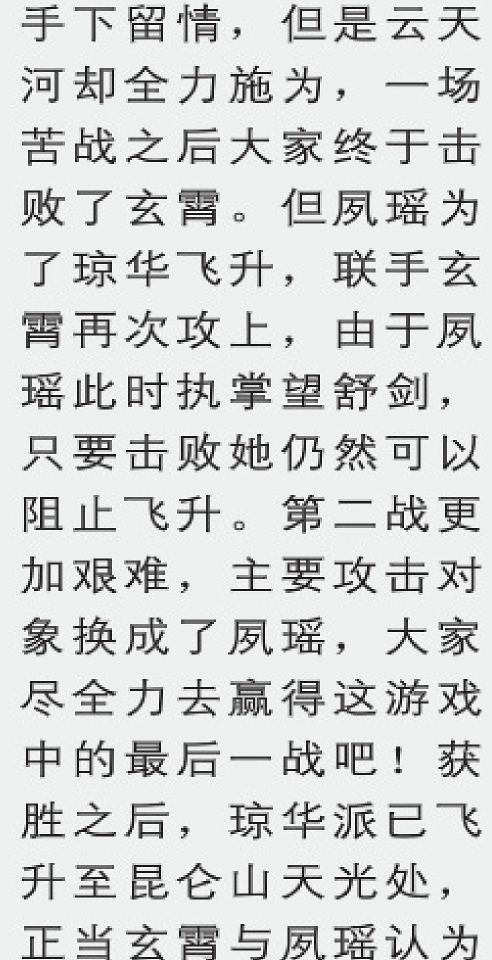
当神仙和侠客这两种中国人最向往的角色结合在《仙剑奇侠传》这一款游戏作品中时，浪漫的“仙侠”情节彻底打动了玩家的心，而“剑”就是连接“仙”和“侠”之间关系最密切的纽带。剑历来是最华贵、最神秘的武器，它本身的锻造技艺都如同神话一般流传着。相传，炼一把宝剑是要山崩水枯、诸神出动，还要出现一位上通天机的铸剑师。剑不同于棍的原始和刀的凶猛，也没有枪的王霸之气，剑独有的灵性成为神仙和侠客最喜爱的伴侣。无论是吕洞宾的剑还是燕南天的剑都具有让人无法抗拒的魔力，一切法术和武功都可以通过剑这个媒介完美呈现出来。于是，我们在游戏中仗剑江湖、御剑飞行，享受神仙和侠客的历程，回头再看“仙剑奇侠传”这个名字，原来一切已经包含在其中了。



誓逆天玄霄入魔

先御剑来到播仙镇，这里的河水全部变得浑浊，人们十分惊恐，认为是山上的神仙抛弃了他们。飞上琼华派一看，这里已经开始飞升，整个琼华派被冰雪封盖，几乎成了一座死城。一些琼华弟子还在四处巡逻，见到云天河等人就杀上前来。慕容紫英出手与杀死怀朔的虚凉单挑，取胜之后三人继续前进，但前山四处都是断壁残垣，原来的道路几乎都被阻断。绕道从右下方的通道可以前往承天剑台，再通过剑舞坪来到卷云台。玄霄与夙瑶正在此等待飞升，玄霄的九成功力拿来维持飞升中琼华不坠，只剩下一成功力，正是打败他的最好时机！

接下来就是游戏中的最后两战。第一战对手是玄霄，他仍然对云天河手下留情，但是云天河却全力施为，一场苦战之后大家终于击败了玄霄。但夙瑶为了琼华飞升，联手玄霄再次攻上，由于夙瑶此时执掌望舒剑，只要击败她仍然可以阻止飞升。第二战更加艰难，主要攻击对象换成了夙瑶，大家尽全力去赢得这游戏中的最后一战吧！获胜之后，琼华派已飞升至昆仑山天光处，正当玄霄与夙瑶认为飞升成功之际，九天玄女突然现身，奉天帝之命阻止琼华飞升，并对琼华派进行严惩。玄霄不服天帝之命，誓言将身入魔道，以乱天界。九天玄女将琼华派众人打入北海漩涡囚禁，而琼华派失去双剑之力开始下坠，势必危害山下百姓。临去之际，玄霄与云天河重拾兄弟之情，并指点云天河调和阴阳之力，以后羿射日弓之力阻止琼华下落。



终于，一切归复平静。100年后，在苍郁的青鸾山上，容颜丝毫未变的柳梦璃第一次来到那座木屋前，出现在她眼前的除了一座写有熟悉名字的坟冢之外，还有两个同样熟悉的身影……



䓍膏10个

任务提示：这个药铺老板要找的紫蕴玄参，打狐狸Boss狐三太爷掉落，奖励的药品虽算不上太吸引人，但Boss总要打，这个任务就顺便做了便是。

12.即墨美食

接任务地点：即墨食品店宋圆

寻找NPC：任老爹

奖励物品：醇酒30个、红绿八宝饭30个

任务提示：要找的任老爹是个渔夫，在即墨海边栈道钓鱼（非常靠近海）。

13.绣名发带

接任务地点：即墨铁匠铺方正

寻找NPC：李秀华

奖励物品：玄暝剑；注灵图谱：狐仙显灵

任务提示：这个任务和前面的“月圆窈婚”任务有些相像，铁匠方正发现了绣着自己名字的发带，不用说，这肯定是暗恋他的MM送的，在去往隐香山的路口（地图右上出口处）找到采茶女李秀华，替二人说合一下就算完成任务，任务的奖励还不错。

14.大狂之灵

接任务地点：居巢国杂货店森森

寻找物品：灵骨突

奖励物品：注灵图谱：镇魂、幻风；玲珑珊瑚（饰品）

任务提示：任务所需物品灵骨突打怪（大狂）掉落，不难得到，换到的图谱物有所值。

15.居巢书院

接任务地点：居巢国铁匠铺河颐

寻找物品：木炭10个、兽皮10个

奖励物品：开放如下矿石的贩卖——天青石、冰晶石、蛇纹石

任务提示：木炭和兽皮都是低等级的铸造材料，很多杂货店都能买到。

16.卡喉丹丸

接任务地点：鬼界药铺王济新

寻找物品：濡润叶1个

奖励物品：注灵图谱：炙炎、烛龙之护；两仪四象符（饰品）

任务提示：鬼界离开后就不能再次进入，所以一定不要错过接任务。濡润叶是在醉花荫打怪掉落。

17.辟邪木剑

接任务地点：鄄都铁匠铺甘将

寻找物品：木剑

奖励物品：函灵剑

任务提示：游戏中最初级的武器——木剑，再一次派上了用场，不知道你是不是已经把它卖了，如果卖了，就到低级场景的武器店再买一把吧，函灵剑还算是很不错的武器呢，值得一换。

18.旧伤难愈

接任务地点：幻暝界药铺枕影

寻找物品：紫陌清风5个、无衣神水5个

奖励物品：软星4个

任务提示：紫陌清风、无衣神水都是打怪掉落的，看来平时把战利品通通卖店可不是一个好主意，每样东西留一点，说不定什么时候就用上了。软星是高级铸造系材料，不可多得呀。

19.练火之灵

接任务地点：幻暝界铁匠铺溪玉幻

寻找物品：炼火珠

奖励物品：注灵图谱：影羽、灵梦、武魂

任务提示：炼火珠也是打怪掉落。



让动作更加流畅
——PES6动作的衔接

■ 同盟原创组 aleale

微操作，在PES6中是一个“高手向”的实战技巧。我们常常看到，在各种实况足球的电子竞技比赛中，通常高手能让各种眼花缭乱的动作一气呵成。从技巧上来说，停球、假扣、假射、晃动、后撤步拉球等技巧，普通实况玩家也会，但在实战中，如何将上述技巧融合成一系列连贯的动作，这就成了实况玩家必须突破的一个瓶颈。下面，笔者将就PES6中动作的衔接进行详细讲解。

PES6的微操作，分为无球操作和有球操作两大类。通常说来，无球操作包括强移、整体阵形控制、空切等；有球操作则有停球、假动作、传球和射门等。要把PES6的各种动作连到一起，让比赛攻防更加流畅，我们需要掌握比赛的节奏和一些必要的技巧。

比赛的节奏，其实就是对比赛局面的战术控制。合适的节奏，并非一味快或者一味慢，节奏的变化才是打破比赛平衡制胜的法宝。而在技巧方面，如何让各种动作更加合理，连接得更加流畅，更能体现高手和普通玩家的区别。在动作的衔接上，有两个技巧是我们怎样也避不开的重点动作，那就是停球和控球：前者是无球时的接球技术，后者是有球时的盘带技术。

停球的技巧

先说说停球，停球来自真实足球的运动。停球好的玩家，做下一个动作的衔接就会很容易，而如果停球停不好，那么后续动作就不能马上做出来，需要用第二甚至第三个动作来调整，才能做下一个动作，这样时机也许就被浪费掉了。停好球需要了解球的惯性和卸力，也就是将来球的力道化解，这样球的运动就会静止下来，稳稳停在自己身前。

卸力和来球的路线是息息相关的，通常说来，高空来球的运行轨迹是抛物线，我们停球卸力的路线也要根据抛物线的运行轨迹顺势而为。而在PES6中，我们卸去这股力道的方式很简单：当球要接近停球队员身体的时候，按住方向键和来球轨迹的相同方向，接球的时机最好是球来到身前齐腰处时，即可稳当停球。

前面说的是没有干扰的情况下卸力停球，这是练习模式我们需要熟练掌握的。而在对方球员干扰的情况下，停球就要考虑到来球运动轨迹的方向、对方逼抢趋势的方向以及空当3个方面的因素。来球轨迹方向是最好判断的，接下来我们需要在一瞬间综合分析对方逼抢趋势和可能停球的空当。和对球运动惯性的处理方式一样，对方逼抢时也存在着重心移动的惯性问题，因此我们在观察对手逼抢的同时，可以轻易看出对方的移动趋势。我们要做的就是尽量在停球的瞬间按对方移动逼抢的反方向或者侧方向，同时面对空当，这样就可以有效避免对方的拦截。

停球空当的把握和选择其实才是最难的部分，这就和我们的足球意识有关了。观察停球后的空当，我们以先从观察比赛雷达开始，在停球之前先看看有没有“理论”上的空当，然后向“理论”的空当方向停球。一般而言，足球场上的“理论”空当更多集中在边路或者底线位置，中路的停球空当则是面对我方球门的方向上。边路和底线面对界外，通常不会有对方球员防守，后者面对我方球门，对手只能在身后逼抢，而空当位置则是我们可以把握的。我们可以看出“理论”上的停球空当其实并不利于进攻，按照理论空当的停球只能让我们拿稳球，而无法展现真正的进攻侵略性。那么，既有空当，又有进攻侵略性的停球，我们称之为“主动停球”。

主动停球是从主动跑位开始的，当球向接球队员飞行的时候，接球队员不能一味站在原地傻等，因为这时对方防守球员正在想办法抢断皮球。如果此时在原地等球，就

失去了接球的主动性，会轻易将控球的主动权交给对手。此时，我们应该根据接球队员和对方防守队员的位置关系，采取不同的跑位方式：要么抑住人停球，要么主动前跑接球，要么绕过对方防守队员争球，然后寻找第二落点。

主动接球分解图：




图1：接球之前，观察来球线路和对方防守队员的相对位置


图2：当球到身前的时候，主动前移接球

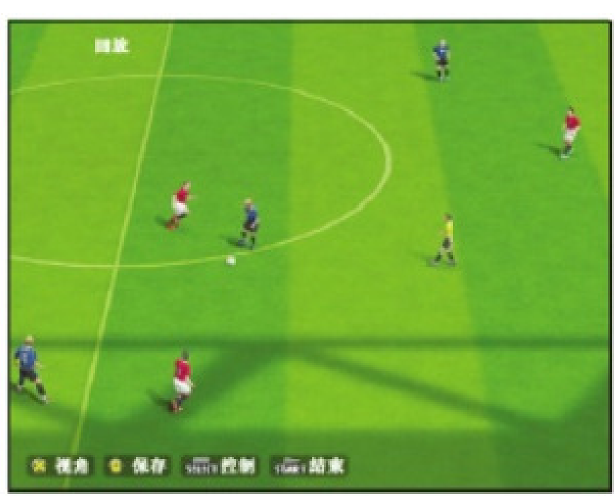

图3：接球的瞬间，判断对方防守队员抢断位置


图4：接球不能离开身体太远，这样才有机会顺势转向对手抢截的反方


图5：如果对手抢截扑得太猛，一个小动作就会让对手失去重心，空当就出来了


图6：主动接球的要点就是用技术把接、停、转连贯起来


图7：这样才有机会做下一个动作

如果对方防守队员从背后贴着你，那么你可以按方向键抑住他，在观察落点的同时，尽量让球落在身前的控制范围内；如果对方防守队员想绕前防守，那么也可以采用超级取消（R1+R2）的方式，强行移动抢在对手前面争取位置优势；如果在对方防守队员身后接球，没有位置优势，那么接球之前2～3秒超级取消的绕前接球就显得非常重要了；如果是向空当球的跑位接球，仍然按“超级取消”，形成强制移动，主动接球；而当球的落点离身体较远，对手背后的逼抢还有一段距离的时候，按住R1启动，迎着球跑上去主动接球才是最正确的选择。

在停球时机的把握上，也应该冷静并且主动。停球的按键，并且只在合适的一个时机按一次，不多不少，也就是停球追求的最终目标。在主动停球的控制上，最重要的就是停球后后续动作的思考和应用。停球后出现的空当，可传、可盘、可射。先要在思维上先提前想清楚停球的后续动作，然后再实现停球，这才是主动控制停球的正确思路。反过来说，有了正确的停球思路，那么停球的基础技术和思维才会成为停球思路的有力保障。

停球的误区

停球和盘带不同，停球是拿球的基础，盘带是进攻的基础。停好一个球，往往需要总结大量的对战经验才可实现，而主动的停球更是进攻套路的重中之重。停球我们常常会出现失误，但这些停球失误背后是足球思维习惯性错位。停球失误不可怕，可怕的是停球失误后不总结停球中出现的问题。下面就初级玩家在PES6中出现的停球常见问题进行汇总说明。

按住加速键可以抢到很好的身位停球：这是初级玩家常常犯的一个错误。实际上，实况加速键的使用是获得瞬间的速度优势，可按而不可长按。如果按住加速键跑位接球，那么奔跑的惯性就会非常明显，虽然接球更快，但是却违反了“来球卸力”的基础原则，就会以一个相反的力量将球弹起很远，自然停球卸力失败，容易被抢断。

背身停球后直接转身可以取得进攻优势：这是初级玩家常常犯的第二个错误。背身停球后的转身，实际上是停球后续动作处理的问题。通常停球后的转身，球员会有一个很大的转身动作，这个动作的惯性非常大，也是对手最容易断球的时机。在背身停球之后，正确的处理方法就是先预判对手的抢截方向，然后通过细微操作向反方向转身……

拼命按键才能争抢有利位置：我常常看到很多玩家在停球的时候拼命按键停球或者争抢落点，其实这不是正确的处理方式。正确的处理方式应该是看准时机，按一下就足够了。多次按键只能证明拼抢积极，但是对停球没有任何作用，有时候按多了一次键，一次很好的停球机会就会被浪费了；如果是在后防线上的停球，也许会造成一次致命的失误。

停球时不按方向可以将球停稳：这种观点和多次按键的争抢是两个极端的错误。停球时的停球方向就是来球轨迹、空当、对方抢截趋势反方向的综合方向，因此不按方向键的停球是消极的，并不符合主动停球的原则……

盘带的技巧

盘带和停球不同，属于主动拿球控制的技巧。盘带有两种方式，一种是护球，一种是主动突破。护球的目的是让对手无法得到球，但侵略性不够，而主动突破更积极主动，这也是今天我们要介绍的重点盘带技术。

在PES6中，盘带的重点也在于动作的衔接。在前作PES5中，利用到运动惯性的踩停让实况的盘带活了起来，而在PES6中，这招的威力稍微减弱了。不过，根据实况系列“每一作必有新招式强于其他招式”的原则（这是实况高手总结的，的确，从PES4开始看过来，PES4的“吊射”，PES5的“踩停”和“搓射”，都属于招牌式的无敌招式），

PES6也适用这个法则。

PES6有两个无敌招式，一个是“T射”，这种射门方法从名字上来看就很形象：就是从边路传球，中路队员只要有空当，不停球直接射门，更容易进球；而另一个招式，就是新增的动作“后撤步拉球”。

后撤步拉球的操作是这样的：当球停止时，按R2+球员面对方向后，即可实现将球后撤一步拉动。这个动作表面上看很花哨，没有什么实战价值，而实际上这个动作的发招和收招时间很短，硬直时间不长，具备一定的无敌时间，在动作判定上对方很难瞬间抢到球。不过在操作上，这个动作要求的条件比较苛刻：首先要求球处于静止状态，然后R2和方向键“后”一起按，这样才能做出这个动作。在常规情况下，因为这个动作操作比较复杂，很少有人想到用这个动作作为动作衔接的基础。而在实战中，我们发现后撤步拉球的动作，其实可以和其他动作组合，用以实现接停球后瞬间的后撤步，这样就能利用后撤步的无敌时间，刚好避开对手针对接球瞬间的猛烈抢截，从而为后续动作做好准备。

盘带融合在进攻之中组图


图8：奔跑盘带的时候，注意观察对方防守队员的移动趋势


图9：在高速移动中，突然内侧踩停（放开方向键，单点R2）


图10：这个动作会把对手甩在身前，这就是利用惯性


图11：对方如果抢截，继续按住R2，来个后撤步，对方失去重心


图12：后撤步完成后，对方失去防守位置


图13：再向另外一侧盘带，寻找进攻机会


图14：找到接应队员就赶紧出球，对方逼抢不成功

这个组合动作简单而言，就是将“脚内侧踩停球”和“后撤步拉球”的两个动作结合起来，连成一个动作处理，以达到接球、踩停、后拉3个动作一气呵成的效果，这样就能将动作很好地连贯起来了。

从具体操作来看，这个连续动作和我们平时的分解动作操作是有比较大差异的：我们单独做踩停这个动作，通常是拿住球后放开方向键，然后再按R2，实行内侧踩停。而实战中我们发现，内侧踩停这个动作当我们接球前处于无球状态的情况下，进行瞬间操作也同样有效。也就是说，当传球还没接触到接球队员身体时，我们如果按住R2不放，放开方向键，同样可以实现脚内侧踩停这个动作。利用这个动作，我们可以实现接球的同时踩停皮球，让足球静止下来。接下来当然就是后拉了。按照常规操作，我们需要将R2和方向键同时按下才能实现后拉操作，而在我们踩停球的时候，R2是按住不放的，同时球员面对方向就是进攻的正前方，此时我们完全可以继续按住R2不放，然后按一下方向键后……这样的效果，实际和传统操作的后撤步拉球等价。就这样，动作的连贯就轻易实现了。

利用这3个动作的组合，再加上后续左右拉动的动作，可以实现更多的进攻套路。后撤步这一下，在避开对手抢截的同时，也可以为传球、突破和射门拉出空当。这样，我们就会拥有更多进攻机会、更流畅的后续动作，也能在此基础上进行连续动作的设计了。



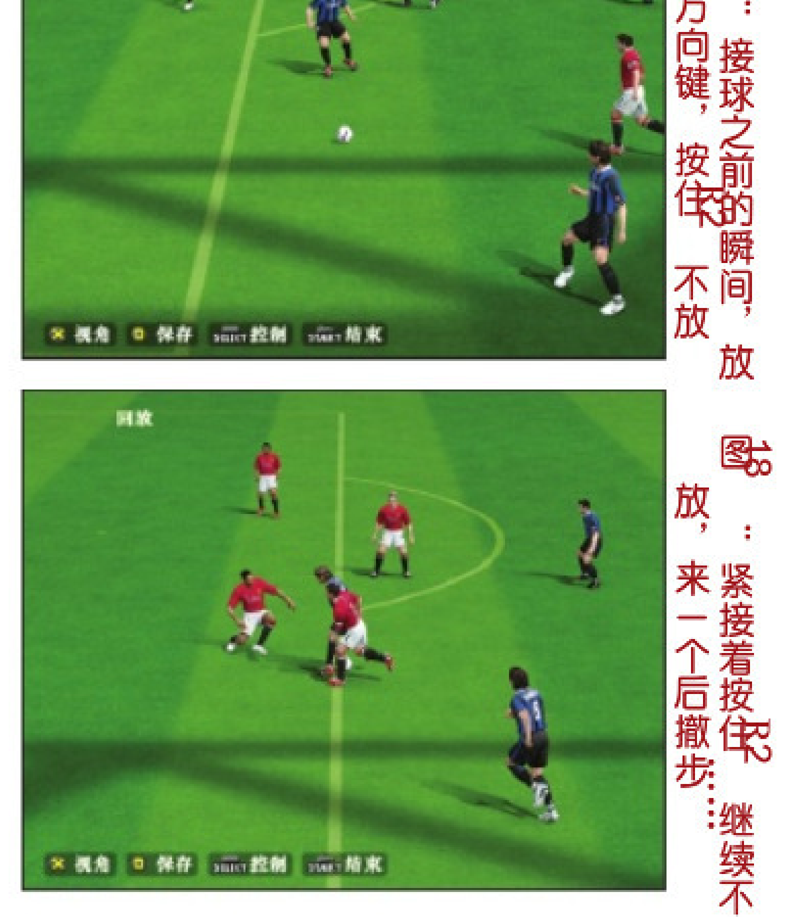

图15：接球之前的瞬间，放开方向键，按住R2不放

图18：紧接着按住R2继续不放，来一个后撤步……


图16：接球的瞬间会自动修正接球方向


图19：这个动作恰好避开对手抢截动作……机会来了


图17：这个踩停动作，会让接球球员自动面对进攻方向

虽然这个动作有硬直时短的优点，但也不是完全不可防守，只要防守队员保持一定距离，不轻易上抢，那么对手的后撤步动作就没有发挥的空间。而针对这个连续动作采用猛烈的防守，则是不明智的选择。P



《幻想三国志3》连续攻击心得

■ 天津 朱文浩

众所周知，在《幻想三国志》的半即时战斗模式中，玩家可以通过在短时间内的连续攻击而增加攻击的威力，攻击段数越高攻击力加成也越高。下面笔者就自己如何在较短的时间内更有效地打击敌人和大家分享自己的心得。

就连击系统而言，每增加一击可增加5%攻击威力，而10段～14段是200%攻击加成，15段以上就是300%攻击加成。游戏中的每个人物角色都有自己的高段连击招式，而且有人的连击招式高达7～8段，如果能使队伍中所有人在同一时间对敌人造成伤害，那么将很容易突破15段连击并且造成以后持续一小段时间300%的攻击伤害，如此反复几次的高段连击造成的伤害，纵使是最终Boss计采遥也招架不住（**如图1**）。



图1：段连击，即使是最终Boss计采遥也无计可施

角色姓名	推荐招式	连击段数	施放时间
夏皓	弑罗刹	4-9	长
	卍字斩	3-6	中
张婕	落樱吹雪	4-6	短
	九天玄冰	5-7	短
默心	幻影七杀	6	长
	杀无赦	7	长
晴月	玄冥追魂箭	4-6	短
瞳影	竹地狱	3	短
温铭（马元义）	横扫千军	3-8	长
水湘灵	旱灼大地	3	短

图2：推荐招式一览表

我们知道，不同人物的不同招式从开始施放到对敌人造成伤害所需的时间长短是不同的，我们可以把这段时间称为“施放时间”。而为了对敌人造成高段的伤害我们必须尽量将众人对敌人的伤害控制到同一时间内发生，因为如果间隔时间稍长就可能无法达成连击。准确了解各个角色连击招式的施放时间是成功的关键。下面详细介绍本人推荐的各个角色连击招式及施放时间（**如图2**）。

如图1，假如夏皓、张婕、温铭和水湘灵4人上场，为了达成连击效果，可以让施放时间长的温铭和夏皓先分别施放“弑罗刹”和“横扫千军”，等他们的招式动画进行一小段时间（约2～3秒）后，再选择张婕的“九天玄冰”和水湘灵的“旱灼大地”，这样4人的招式可在近乎相同的时间内对敌人造成伤害。只要Miss率不是很高，就可以轻易达成20多段连击300%攻击加成的攻击（**如图3**），而游戏后期这样的连击对敌人所造成的伤害值很可能高达百万，也就是两三个回合干掉玄机宫的左右使（**如图4**）。根据不同招式的施放时间来排定施放的先后顺序，施放时间较长的先施放，较短的后施放，这样大家的招式可以在近乎相同的时间内对敌人造成伤害，连击效果也就可以达到了。



图3：段连击



图4：段连击击破玄机宫右使

无论是地图遭遇战还是剧情Boss战，本人都不推荐所谓低段连击而高伤害值的招式，因为这样的招式虽然伤害高，但招式一旦Miss，

不仅真气白白消耗（这种招式一般都需数十点真气），而且对战斗进程也有很大的负面影响。而高段低伤的招式则不同，即使当中可能有1～3段的伤害值Miss了，整体打击敌人的效果还是达到了，对战斗进程的负面影响也是微乎其微的（如图5）。

最后为了配合高段连击造成高伤害，玩家可以修炼相应辅助招式增加招式的连击段数：佩戴增加连击段数的晶魄。选用增加攻击的阵形，本人推荐蟠龙阵，增加攻击的效果能让高段连击的打法更具威力。或者疾行阵，增加速度的效果让相同时间内敌人受到伤害次数增加。高段连击的优势在于攻击强劲，可以大大缩短战斗用时，对游戏进程也有加速作用，特别是中后期的Boss战，利用此法可以轻易解决。相信只要大家多多练习确定施放招式的合理顺序，就可以轻松掌握此种战法。P



图5：段连击，即使miss几次仍然威力强劲

ORC对抗NE新思路 南农一波流简介

■ 南京 锅贴城主

WEG 2005的决赛上，兽王Grubby在以3：1赢了月神Moon后，兴奋地跳上桌子。那一刻，无数Orcer心中的感受同样也无法言语。自从Moon发明并应用鸟德海战术后，很长的一段时间内，兽族在面对精灵的时候都处于下风，无论是前期Bm和DH互拼魔法，还是互拆二本建筑，如Orc的兽栏、灵魂归宿和Ne知识古树、风之古树等。凭借操作，Orcer虽然能在短期内击杀一两次对方英雄，但依旧无法顺利抵挡成形的鸟德海。

当前对抗鸟德海的常用战术，有瓜比曾经的双BE爆狼骑玩互拆，然后伺机转型，或MF练级提高英雄等级；还有就是目前的标配一个BE和BS的，狼骑加白牛和前期积累下的步兵，配合老牛和剑圣的英雄逐一点杀被网住的鸟德；当然还有诸如三本的投石车流和蝙蝠流等。

本次我要介绍的是由曾经南农的主力Orcer小白创立并发扬的南农一波，主要战术是首发先知，二发SH，利用精灵二本转型期的兵力弱势，配合投石车和猎头来进行压制并伺机TR的战术。

前期要珍惜先知的狼，1.20后加了经验的狼可能是对方Ac和小精灵自爆的首选目标（如图1所示），一定要利用基本的操作分开两只狼，初期的主要目的是骚扰精灵，拖延正常MF的速度，所以不要指望能击杀5防的DH或者其他英雄。笔者曾经就碰上了首发的WD，然后随着3个毒标先知又回到了祭坛，这是后话，暂且不提。初期的攻击目标应该是AC和藏在角落里的小精灵，当然一些常用操作，比如拉开黄血的步兵，控制先知走位就不提了，高手闪过。

此时对方的操作无非是控制AC利用井水和你耗，利用DH抽魔或者追杀步兵，记住前期战斗的核心是骚扰而非压制，所以不必拼个你死我活。步兵的存货数量将直接决定二本一波的成功率。一般情况下，NE正常的发展会在基地内安排战争古树和3～4个月亮井，AC的数量也一般控制在5～6个，所以只要注意要点，一般情况下都能顺利过渡到二本。

二本后召唤SH，放下BE和BM，然后加一个BB，准备转猎头和投石车。此时应该MF一两个点，让先知拥有闪电链，利用药膏回复部队，等有了两辆投石车和少量狼骑后，带上4～5个苦工随时修理投石车就可以卖掉回程发动攻击了。

这时对方可能通过侦查的小精灵探知到我们的战术了，并补充了战争古树和月亮井，但不要紧，我们的投石车也不是只用来推的。


图1

战斗要控制好阵形，拉动步兵的走位，主要依靠投石车的威力一点点往暗夜的基地推进，然后在周围放下塔，逼暗夜出战。这时对方的也是双英雄和不少的AC和小鹿，所以步兵很可能死伤很快，但随着猎头和投石车的加入，对方的小鹿死得更快。

几个要点：网住DH，尽量放出狼去攻击AC，迫使对方改动阵形；尽量把先知和SH的位置往后拖，在DH和兽王面前，智力英雄没有多少优势；记住我们还有箭塔，好好利用它们，掌握好贴药膏的时机，在AC射程内的就没必要喂了。P

（请本文作者与栏目编辑联系）

秘技屋

《两个世界》绝对无敌的方法 Two Worlds

玩《两个世界》领悟到无敌的方法，我练的是弓手+魔法+近战（就是全能），无敌的重点是一定要把空气系魔法升满。空气系魔法中有个AID，这个魔法的作用是在一定时间内让自己总血量提升，关键是这个可以累加，也就是说你可以加到接近无限的血。我这个技能现在70级（AID的魔法书太好找了，到处都有），一次可以加3～4万的血，持续时间1200多秒（3个辅助技能分别用范围加强、魔法消耗减少和施法能力提升），我一般都是加个30～40万出去打，任何人都打不死我。

说完了无敌的方法，再来说打架的方法：

初期，弓箭和火系小火球魔法混用，弓箭一定要升级多重射击，找把以后稳定使用的弓箭（我用的是战弓）和箭筒（我用的是穿刺）疯狂升级，为以后打下基础，我现在一个箭筒可以卖2千万以上（47级）。

中后期就要用魔法了，配合前面讲到的无敌方法，想去哪就去哪，想屠哪个城就屠哪个，除了游戏设定的无敌的人之外无人可挡。主魔法用Fire Field（辅助技能分别用魔法消耗减少、魔法等级提升、施法能力提升），那叫一个无敌啊，冲到人堆里丢几个，烧几下一堆人都没了。我屠城就用这个，效率太高了，可以说是效率最高的杀人方法；遇到超级BT的怪物就用弓箭射，一般没有几个怪抗得住我射3箭以上的。

《医院大亨》奖金代码 Hospital Tycoon

输入“MAKEMEAGOD”解锁所有奖金代码。附奖金代码作用说明：

快速：看病、使用设施速度加快

贪婪：增加看病的额外收入（病人给钱时的黄字部分，本身是靠医生技能来增加的）

死亡医院：把医院员工全都变为死神形象（病人死时的样子）

交易：半价购买设施与建立房间

懒惰：解锁所有关卡1～3章共12关

高智商：增加员工技能提升速度，使员工更容易获得技能点数，但是70%为上限，想继续增加请使用高级神经升级系统

高重荷机器：就算机器维修度为0%也不会停止工作（不买工程师时可以看到效果）

《无间地狱》作弊码 Infernal

游戏中按Esc回到设定画面，输入以下作弊码，再回到游戏：

IFGDGUN：得到手枪　IFUAMMO：无限子弹　IFGPLASMA：得到激光枪（威力极大）

问题交流

向各位高手寻求玩《虚拟网球3》时白屏的解决办法。

《虚拟网球3》支持最低SM 2.0，也就是最低FX系列显卡，白屏的原因是因为SM 2.0没有打开，用显卡工具RivaTuner手动打开就可以玩了。我的显卡是FX5200，默认SM 1.1，手动改成2.0后，玩游戏一切正常。其他游戏也可以这么调，有兴趣的朋友可以试试，有的游戏改成1.1可以提高流畅度，如：《迷失地带》（已试验成功）。

我在玩《幻想三国志3》时，运行游戏非常卡，有时会看不到人物和NPC，怎么解决呀？

首先要先关闭所有游戏以外的程序再启动游戏，并检查你的内存是否达到256MB的基本需求，再更新显示卡驱动程序并确定是否显示卡支持DirectX 9.0c，若显示卡本身不支持DirectX 9.0c则需升级，也可在“开始”→“执行”中输入“dxdiag.exe”进行检查。

在《幻想三国志3》里，第3次遇到爱心三人组，随便打死哪个就提示隐藏任务1和隐藏任务2关闭，怎么解啊？

隐藏任务1和2出现的条件是将3个人打到濒死，但一定不要打死，之后会有2个选项。选择“是”的话，开启隐藏任务1，否则开启隐藏任务2，两个任务对剧情没有影响，只是得到的物品不同而已。

我玩《幻想三国志3》时灵石总找不全，有没有高手知道到底有多少灵石，在哪里能打到呀？

1～2级：

第1个绿灵石：在巨鹿第1次打左丰可得到；

第2个绿灵石：在洛阳第2次打蹇义可得到；

2～3级：

第1个蓝灵石：在邙山白马寺第2次打默心可得到；

第2个蓝灵石：在洛阳打赵忠可得到；

3～4级：

第1个金灵石：在幽息深潭第2次打啻罗大蛟可得到；

第2个金灵石：在涿郡打千年树妖可得到；

4～5级：

第1个黑灵石：在巨鹿郡郊第2次打左丰可得到；

第2个黑灵石：（夏皓线）在颍川打皇甫嵩可得到或（张婕线）在洛阳西郊栈道打何进可得到；

5～6级：

第3个黑灵石：（夏皓线）在广宗打张曼成可得到或（张婕线）在玄机宫打御阳右使可得到；

第4个黑灵石：在封曜之窟打唐周可得到；

在《幻想三国志3》里很多地方有如意珠我却拿不到，怎么办？

是否能拿到如意珠是和如意之眼的等级有关的，如果等级不够，那只能知道其位置而无法取得，建议升级至顶后再去每个城镇寻找。P



■ 北京 水珠

林晓： 春天时我曾经在这里宣布，剧场征集《仙剑奇侠传》系列的游戏小说。果然仙剑粉丝众多，到这酷热的夏天，我已经收到很多关于仙剑的文字——关于这个游戏，关于游戏中的人物，还有，关于正在酝酿和已经逝去的梦想……

有些东西，会无形之间就变成了大众的共同记忆，能够在素不相识的人群里促生心灵默契的火花。仙剑就是最好的范例，不早不晚来到我们身边，渐渐演绎为生活的一部分。

所以我们如此爱它，其实并不是爱上那简单程序代码编撰的画面和人工AI，而是爱着青春的那个自己，时看时怜，无尽唏嘘。

一

活到六百岁时，我发现有一件事情让我至今都很后悔，那就是我不应该相信离霆的话。

离霆说天地自有浩然正气，只要足够坚定和努力，那么无论多卑微的生灵到头来也可以成仙得道。他说世上总还有一句话叫做“天道昭昭”，一心向善行为坦荡总不会有错。他说，蛛儿，成仙之后我们就可以永远在一起了。

我确实不应该相信他。

离霆是我的丈夫。我是妖，他不是，他是灵兽。我们住在一座地势深邃曲折的茂密森林里，那儿的环境很适合我。离霆无所谓，也就随我将就。他唯一不满的是那地方的名字——“黑蜘蛛森林”。每次提起这名字他都大笑，说土得掉渣。我就很生气地问：“我很土吗？以我的名字命名我的地盘，有什么问题吗？”

是的，我是只蜘蛛精。很多年以后当这地方只有我时，人们很惊恐地叫我毒娘子。但那个时候，与离霆在一起，我叫做蛛儿。

我答应离霆一起修仙。

鼓足生平所有勇气之后我作出这个决定，代价将极其惨重。据离霆说，为此我必须散去周身毒质，因为只有最为洁净的身躯与心性才能冲破万难登临仙的高度。作为一只蜘蛛精，毒液当然与生俱来，加之日后的生存当中我熬炼了它们足足两百年，这些毒液已经浸透我的血液，是我生命活力的一部分。如今要尽数散去，我难受得撕心裂肺。不仅仅是疼痛，还有身体中那种空荡荡的感觉。成王败寇的游戏玩得滚瓜烂熟，如今忽然失重，我想我是怎样用双手粉碎掉了维系自己生涯的利器。不过……没关系的，离霆在我身边，这让我安心。修仙，如果这是一条两个异族生灵唯一可以殊途同归的道路，那么无论怎样艰难不可思议我们也要全力以赴。相爱，自然便会愿望长相厮守，我们有什么选择呢？

那个时候我们都傻透了。

离霆他有点憨傻，这点我毫不怀疑。证据是他的体内原本有颗珠子，供他挥手雷鸣、覆手电闪不耗费自身一丝气力，那就是雷灵珠，灵力之强可抵千年修为。我仅仅是听他描述就羡慕得不行，那可是多少修炼之士渴求的宝贝。但离霆几百年前把它吐出来送给了一帮要在天上盖塔的蜀山道士，丝毫都没有可惜的意思。

“筑塔镇恶，蜀山此举其心可叹。塔基成形时需要五枚灵珠坐镇，既然力所能及，我何必小气。”他振振有词。我……说他什么好。力所能及的结果就是他损耗半生修为堕入这片森林，终日举步维艰地与一只小妖共赴修仙大业。看他沉默认真的样子，我总笑骂他是笨蛋，他总回答说：“不是很好么？遇到你了。”

面对生途，离霆有着长久的耐心，强过我许多。他安慰我的浮躁，说没关系，那值得什么，孕育五百年之后灵珠自会重结一颗。那时借助它的力量，我们的修炼路也会走得顺利一些。他说，就快了。

我们却无福等到那个时候。

二

避世，修炼，相依相守，光阴对于我们是连绵漫长而又弹指一挥间。我们再也不问外务，也笃定以为外界的兵荒马乱总不至于会牵扯进这小小一方安静的土地。结果我们错了。

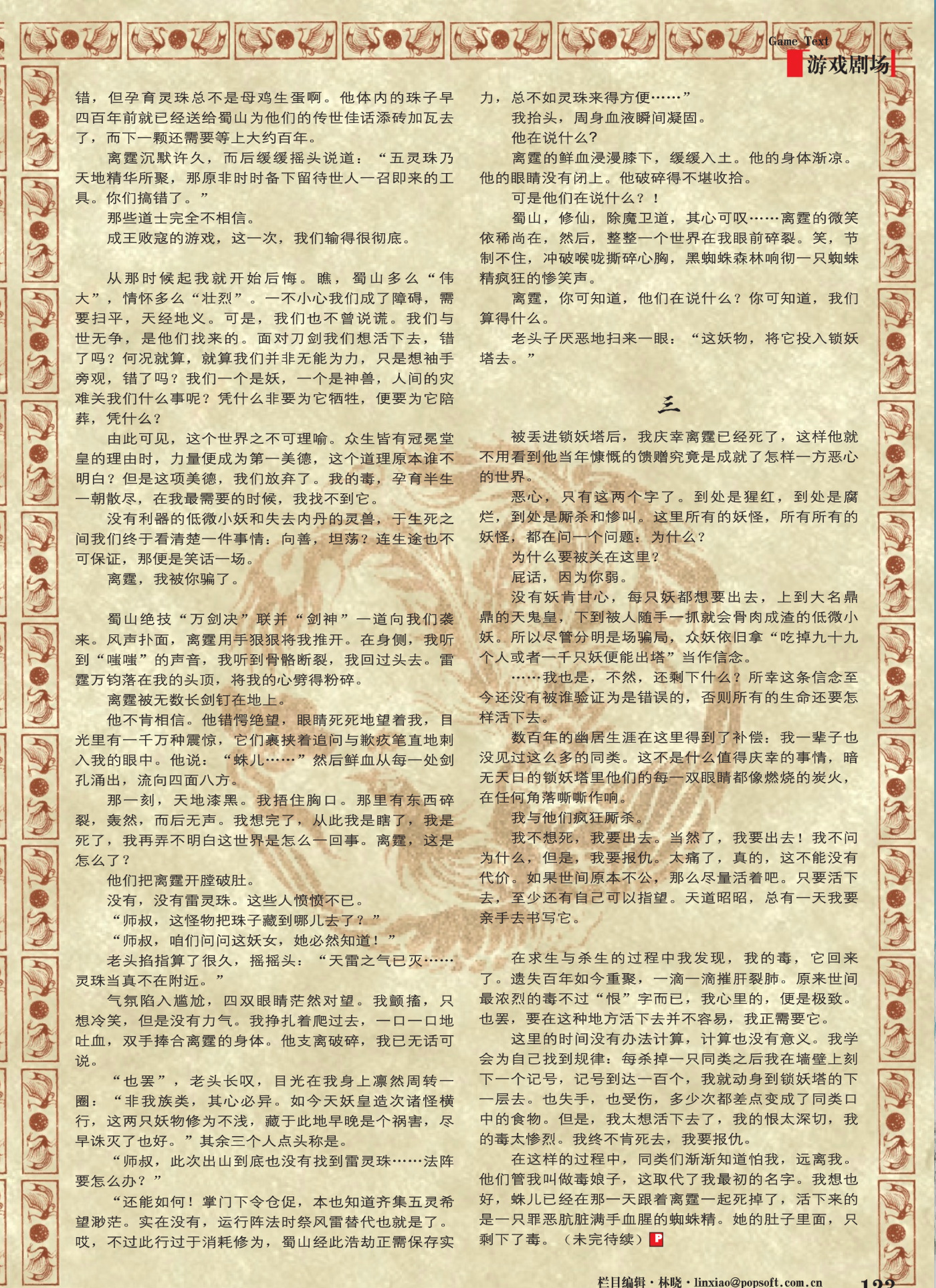
那天四个道士闯进森林的腹地，我们设下的重重障碍被他们视若无物。我们坐在高高的树枝之间，看着他们走近，我心慌慌。离霆居然很高兴。他辨出他们的服饰，耐心地指给我看：“他们是蜀山的弟子。蛛儿，他们亦是修仙之人。”话音还没落下，为首一个老头的脸上皱纹忽然舒展：“是这里了，雷灵兽就在附近！”然后四柄长剑同时出鞘，离霆愕然。

……到死我也不会忘记那一天。那天离霆死掉了。他死掉了，我的世界灰飞烟灭。

动手之前那老头说了一堆废话，什么天妖皇率妖族攻打人间，什么蜀山弟子除魔卫道将浩浩大军诱致锁妖塔，什么五枚灵珠，封印，法阵。总之，人间遇到危难了，他们又一次需要雷灵珠。

可是，这一次离霆爱莫能助。

离霆不是不想帮忙的，我太知道他了。离霆是个傻子，恐怕到此时此刻他还觉得蜀山卫道士之情操实在应感天动地。可是这一回他也没有办法。离霆是雷灵兽，这没有



错，但孕育灵珠总不是母鸡生蛋啊。他体内的珠子早四百年前就已经送给蜀山为他们的传世佳话添砖加瓦去了，而下一颗还需要等上大约百年。

离霆沉默许久，而后缓缓摇头说道："五灵珠乃天地精华所聚，那原非时时备下留待世人一召即来的工具。你们搞错了。"

那些道士完全不相信。

成王败寇的游戏，这一次，我们输得很彻底。

从那时候起我就开始后悔。瞧，蜀山多么"伟大"，情怀多么"壮烈"。一不小心我们成了障碍，需要扫平，天经地义。可是，我们也不曾说谎。我们与世无争，是他们找来的。面对刀剑我们想活下去，错了吗？何况就算，就算我们并非无能为力，只是想袖手旁观，错了吗？我们一个是妖，一个是神兽，人间的灾难关我们什么事呢？凭什么非要为它牺牲，便要为它陪葬，凭什么？

由此可见，这个世界之不可理喻。众生皆有冠冕堂皇的理由时，力量便成为第一美德，这个道理原本谁不明白？但是这项美德，我们放弃了。我的毒，孕育半生一朝散尽，在我最需要的时候，我找不到它。

没有利器的低微小妖和失去内丹的灵兽，于生死之间我们终于看清楚一件事情：向善，坦荡？连生途也不可保证，那便是笑话一场。

离霆，我被你骗了。

蜀山绝技"万剑决"联并"剑神"一道向我们袭来。风声扑面，离霆用手狠狠将我推开。在身侧，我听到"嗤嗤"的声音，我听到骨骼断裂，我回过头去。雷霆万钧落在我的头顶，将我的心劈得粉碎。

离霆被无数长剑钉在地上。

他不肯相信。他错愕绝望，眼睛死死地望着我，目光里有一千万种震惊，它们裹挟着追问与歉疚笔直地刺入我的眼中。他说："蛛儿……"然后鲜血从每一处剑孔涌出，流向四面八方。

那一刻，天地漆黑。我捂住胸口。那里有东西碎裂，轰然，而后无声。我想完了，从此我是瞎了，我是死了，我再弄不明白这世界是怎么一回事。离霆，这是怎么了？

他们把离霆开膛破肚。

没有，没有雷灵珠。这些人愤愤不已。

"师叔，这怪物把珠子藏到哪儿去了？"

"师叔，咱们问问这妖女，她必然知道！"

老头掐指算了很久，摇摇头："天雷之气已灭……灵珠当真不在附近。"

气氛陷入尴尬，四双眼睛茫然对望。我颤搐，只想冷笑，但是没有力气。我挣扎着爬过去，一口一口地吐血，双手捧合离霆的身体。他支离破碎，我已无话可说。

"也罢"，老头长叹，目光在我身上凛然周转一圈："非我族类，其心必异。如今天妖皇造次诸怪横行，这两只妖物修为不浅，藏于此地早晚是个祸害，尽早诛灭了也好。"其余三个人点头称是。

"师叔，此次出山到底也没有找到雷灵珠……法阵要怎么办？"

"还能如何！掌门下令仓促，本也知道齐集五灵希望渺茫。实在没有，运行阵法时祭风雷替代也就是了。哎，不过此行过于消耗修为，蜀山经此浩劫正需保存实力，总不如灵珠来得方便……"

我抬头，周身血液瞬间凝固。

他在说什么？

离霆的鲜血浸漫膝下，缓缓入土。他的身体渐凉。他的眼睛没有闭上。他破碎得不堪收拾。

可是他们在说什么？！

蜀山，修仙，除魔卫道，其心可叹……离霆的微笑依稀尚在，然后，整整一个世界在我眼前碎裂。笑，节制不住，冲破喉咙撕碎心胸，黑蜘蛛森林响彻一只蜘蛛精疯狂的惨笑声。

离霆，你可知道，他们在说什么？你可知道，我们算得什么。

老头子厌恶地扫来一眼："这妖物，将它投入锁妖塔去。"

三

被丢进锁妖塔后，我庆幸离霆已经死了，这样他就不用看到他当年慷慨的馈赠究竟是成就了怎样一方恶心的世界。

恶心，只有这两个字了。到处是猩红，到处是腐烂，到处是厮杀和惨叫。这里所有的妖怪，所有所有的妖怪，都在问一个问题：为什么？

为什么要被关在这里？

屁话，因为你弱。

没有妖肯甘心，每只妖都想要出去，上到大名鼎鼎的天鬼皇，下到被人随手一抓就会骨肉成渣的低微小妖。所以尽管分明是场骗局，众妖依旧拿"吃掉九十九个人或者一千只妖便能出塔"当作信念。

……我也是，不然，还剩下什么？所幸这条信念至今还没有被谁验证为是错误的，否则所有的生命还要怎样活下去。

数百年的幽居生涯在这里得到了补偿：我一辈子也没见过这么多的同类。这不是什么值得庆幸的事情，暗无天日的锁妖塔里他们的每一双眼睛都像燃烧的炭火，在任何角落嘶嘶作响。

我与他们疯狂厮杀。

我不想死，我要出去。当然了，我要出去！我不问为什么，但是，我要报仇。太痛了，真的，这不能没有代价。如果世间原本不公，那么尽量活着吧。只要活下去，至少还有自己可以指望。天道昭昭，总有一天我要亲手去书写它。

在求生与杀生的过程中我发现，我的毒，它回来了。遗失百年如今重聚，一滴一滴摧肝裂肺。原来世间最浓烈的毒不过"恨"字而已，我心里的，便是极致。也罢，要在这种地方活下去并不容易，我正需要它。

这里的时间没有办法计算，计算也没有意义。我学会为自己找到规律：每杀掉一只同类之后我在墙壁上刻下一个记号，记号到达一百个，我就动身到锁妖塔的下一层去。也失手，也受伤，多少次都差点变成了同类口中的食物。但是，我太想活下去了，我的恨太深切，我的毒太惨烈。我终不肯死去，我要报仇。

在这样的过程中，同类们渐渐知道怕我，远离我。他们管我叫做毒娘子，这取代了我最初的名字。我想也好，蛛儿已经在那一天跟着离霆一起死掉了，活下来的是一只罪恶肮脏满手血腥的蜘蛛精。她的肚子里面，只剩下了毒。（未完待续）P

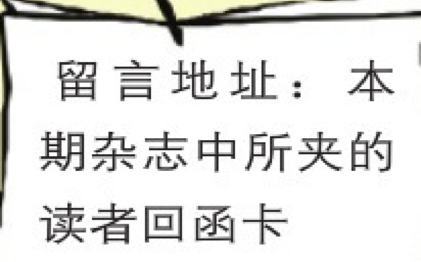














山东 王智慧

希望大软积极渗透软件各个领域，成为软件甚至硬件方面的领军者，服务大众，带领大众的软件时尚潮流。也希望大软出一本名词解释的专刊。

大众软件，永远在软件最前线。我是个实况足球迷，算算也有近10年的“球龄”，热爱AC米兰和意大利队，希望结交天下同好为友。我的QQ是49743770，或者在我的Blog（hecichenko.blog.tom.com）里留言。（**吉林 贺词**）

在Vista时代来临之际，多多介绍基础进阶知识对我们这些菜鸟是非常有益处的。（**四川 杜伟**）

在大软上经常可以看到一些有趣的网站地址和有用的软件地址。有的地址实在是太诡异、太长了……一个字母一个字母地敲击实在是太容易出错。能否在大软的主页上开辟一个地址链接栏，让我们轻轻一点就能够去自己想去的地方，多方便。（**山东 蒋华**）

我最近发现的校内网（www.xiaonei.com）中有大学生校友录，很不错。希望同学们上来认识我，我是acbd133。（**重庆 华冠臣**）

能否增加软件教程的文章呢？还有，可以在网上开辟一个评刊的地方吗？现在寄一封信要1元5角，太贵了。再有，TOP TEN网络投票的地址为什么我每次都找不到？（**河北 周超**）

林晓：*在我收到的回函卡留言板上，经常有读者希望我能推荐其博客和百度空间。我推荐当然可以，但是请一定要写清楚推荐的理由，你觉得我非要把你的博客介绍给大众读者的理由。蒋华和周超的建议很不错，也许我们可以在官网上增加各种链接以及评刊专栏。TOP TEN网络投票的地址是http://bbs.popsoft.com/topten/。*



作为铁杆“软饭”，还从未给最心爱的软软投过稿，真是惭愧惭愧。其实是害怕林晓姐姐看到我写的东东后直接转稿幼儿画报……本软饭从好早好早就开始拜读大软了。刚开始只是借同学的，后来离开家去上学后终于自己在把鞋带当裤带系的基础上独享软软啦！呵呵，那种喜悦之情啊，比摊贩找错钱给我还高兴。

大软，都是你的错！（编辑注：此处省略若干字）

都是因为你那么好看，让我几次错过食堂开饭的时间，之后只好含泪咀嚼着食堂最著名的佳肴：土豆烧土豆来慰藉一下里面本来就有这道菜的我的胃。不知为啥这阵子总感觉脑袋越来越像土豆了，嗯，看来电子土豆也脱不了干系……都是因为你介绍那么多知识，让我同学的电脑一出毛病就找我，害得我“声名‘鸦’起”。昨天还有个MM羞答答地问我：“你就是那个大软吧？”接下来她又细声细气地说：“听说你挺厉害的，能不能帮我下载点QQ币？”我当场吐血昏迷……都是因为你讲了那么多游戏的攻略，让我变得那么厉害。同学们都不愿和我单挑，并且群殴我的时候一个个笑得都那么丧心病狂，还不时从牙缝里嘣出两句“解恨啊！”

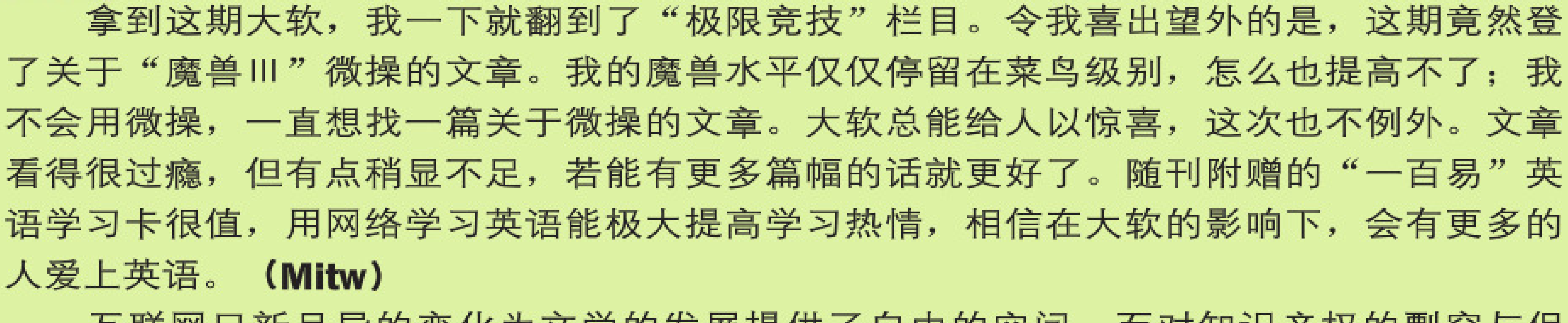
到了大学里才知道，其实自己还是个菜鸟，周围还有很多资深软迷志士们。甚至还有位喜欢在头肌上绑个护腕的运动BOY，专门请艺术系的软迷朋友在他洁白的护腕上“艺术”出“大软”两字，但不久就不戴了。至于原因嘛，不知谁趁他不注意时在“大”字下面加了个点。

大软已经成为我生活中的一部分，每每买到新的一期我是又恨又爱。爱的是盼星星盼月亮，盼到青蛙都长毛了终于盼来了崭新的你；恨的是食堂的“土豆烧土豆”就不能加块肉！郁闷……（**福建 陈志平**）

林晓：*这份热情很感动我。不过，同学你这文笔这内容是否有点那个酸……第一次原谅你，以后可不要如此了。*







拿到这期大软，我一下就翻到了“极限竞技”栏目。令我喜出望外的是，这期竟然登了关于“魔兽III”微操的文章。我的魔兽水平仅仅停留在菜鸟级别，怎么也提高不了；我不会用微操，一直想找一篇关于微操的文章。大软总能给人以惊喜，这次也不例外。文章看得很过瘾，但有点稍显不足，若能有更多篇幅的话就更好了。随刊附赠的“一百易”英语学习卡很值，用网络学习英语能极大提高学习热情，相信在大软的影响下，会有更多的人爱上英语。（**Mitw**）

互联网日新月异的变化为文学的发展提供了自由的空间，而对知识产权的剽窃与保护则成为不可避免的话题。专题企划《华容道——互联网知识产权保护面面观》一文为读者讲述了种种“抄”的行径，也许这只是其中冰山一角。但我并不想以“无耻”二字来形容，发展的过程中必然存在负面。法制面前的收敛固然有效，而真正的消除，唯有依靠社会的进步和全民素质的提高。（**cpfhuman**）

林晓：*2007年第16期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。*

林晓：2004年的20期杂志的“读编往来”栏目中，我登载了kaixy（轩辕心太）的第一封来信，当时我的同事风行水（这家伙才下青藏高原，又到华东去了，真是不安分）给了他诚挚的回信。后来，2005年的02期上，我刊登了kaixy的回信。不久前，我又收到了他的来信。三年弹指一挥间，他在思考与成长，这令我和我的同事们喜悦。因此，决定原文登出他的这封来信。他的前两封信件，你们将在大软的官方博客上看到。地址是http://blog.sina.com.cn/popsoft。

林晓：

你好。还记得我吧？3年过去了，转眼就快毕业了。看着3年前第一次你们给我的来信，仿佛又回到了那个时候；然后3年来的成长经历瞬时浮现在眼前，真令人怀念。看看自己走过的路，令我对以后的生活更加神往。

每次看风行水的来信，总会得出新的结论和想法。是我的心智提高了还是风行水的文字里的确有这么多内涵？应该两者都有吧。风行水在写完这篇文章的时候一定很有成就感吧。

说起成就感，在这几年的学习中，随着对自己的认识越来越深刻，对自己人格、兴趣、天赋与能力的越来越了解，我发现原本有些计划并不能满足我的成就动机，就像我之前觉得自己学识实在浅显而决定读研一样。我希望能不断地丰富知识和提高能力，这个世界上想知道的东西太多了。

现在，我希望能制作游戏，实现从无到有的创造。当然，这并不是说我对大软的追求目标改变了。是大软让我决定把自己的人生奉献给游戏行业，大软编辑部的生活更是我向往的（对编辑的生活已经认识很清楚了）。在这样一个能学到各种知识与技能的地方，做着自己喜欢的事情，是件很幸福的事情吧。再加上大软作为一个平面媒体，可以更客观全面地接触游戏圈。因此，在这里的工作经验，可以使各方面能力都有质的提高，这是一笔宝贵的也是必须的财富。所以说，在大软工作的目标成了我另一个目标的子目标，成为一个阶梯（其实我觉得人生做的每一件事都是一个阶梯，只是人们在当时并没有这样认为而已）。我不知道这样说会不会让你们觉得我有违自己的信念和对你们造成麻烦，我只是想把我的想法告诉你们。因为这个新目标的出现，我决定更改原先计划的顺序，准备先到大软工作几年，再考研究生。其一：我觉得在大学这样一个资源丰富的环境里，备考相对于自由学习是件较浪费时间的行为，图书馆里我还有很多书没看；其二：我想首先通过在大软的收获，再凭借学校的资源和环境进一步对知识面的扩展和对游戏制作技术的学习，这样不会太盲目——我考研的方向是汉语言文学，兴趣使然——当然这并不意味着离开大软，我觉得可以为大软做的事还有很多。在这里我又想提到风行水的那封回信，首先是那个经典的“AB理论”。的确，从长远来看，生命是一种长期积累的过程。无论现在选择做什么，先做A还是先做B，最后都没有太大差别。关键的是，每一件事情是否都在努力做。这几年里，我不停地在否定和接受这个理论。认为如果这两件事存在必然条件关系的话，先做A还是先做B，一定会对后者有所影响（其实从人的经验来讲，先做的事情都会对后面的事情有影响）。但是从整个人生来看，所需要选择的事情，又有多少事存在必然的联系呢？最重要的，就是每一件事都要努力去做；其次是不建议我在大学里有“专门”的目的，虽然我在后来的回信里也说了以我的性格与兴趣来说，不会出现“只施一种化肥”的情况。不过风行水的这番言语让我认清了自己的道路，并坚持了自己的方向，没有遗憾。感谢风行水，感谢大软。

我的游戏制作方向是做一名策划。在初定这个方向的时候我也不知道一名游戏策划需要哪些技能，好像就是知识面越广越好，这也符合我的追求。于是我仍然什么书都看，什么都学，慢慢地也逐渐了解到，游戏策划应该对剧本、程序和绘画有一定的能力，最好对音乐创作也有一定了解。也就是说，一名出色的游戏策划应该具有独立创作一款游戏的能力。只有对这些领域有所了解，才能准确地将自己的想法传达给工作人员并协调好彼此之间的工作。我是这样理解的，因此在之后的学习中，我会下意识地培养这些方面的能力。当然，写作是最重要的吧，无论是编辑还是策划。

研究生毕业之后，我想进入一所一线的游戏公司，学习其成熟的游戏制作程序及运营、经销方式。在时机成熟时创立公司，希望对中国游戏行业做点贡献。这是我的人生梦想，也是完成童年时最初的一个梦想——有一家自己的公司。

和很多大学生一样，我也很羡慕社会人。我觉得很大的原因在于一个是知识积累，一个是创造财富，并且在大学经历了长时间的知识积累过程之后，开始羡慕自己所未曾有过的生活。人总是这样的，向往自己想得到而没得到的那部分，特别是在二选一或多选一的抉择中，尤为明显。对社会人来说，不管是为自己还是为社会，创造财富的优越感，才是最根本的，就像弗洛伊德认为性是人类动机的原始驱力一样。我不知道这个观点会不会过于绝对化了，也许是我太想在社会上做点什么，才会这样想的。

还记得我上封信中对你们诉说的烦恼吗，思维与思维的斗争，那段时间确实很痛苦。机缘巧合之下，我正好在那时选了心理学的第二学位。通过理论的学习，知道那叫思维强迫症，一种心理症状。当然，最终能够化解并控制这场思想斗争，而不是让其自生自灭，对我来说，是件很幸运的事情。

因为心理学学位要到明年6月才能毕业，所以在这之前我必须呆在武汉。当然，在这期间我会继续努力学习。先做A还是先做B，最后都没有太大差别，关键是，每一件事都在努力做。

希望在2008年的暑假，我能亲身到北京体验奥运文化。

祝：身体健康，工作顺利。

kaixy

2007年7月6日

林晓：看了你的来信，感到很欣慰，相信当年给你回信的风行水也是如此。你已经长大了，不需要我们再来指导你什么，一切都靠你自己的人生实践和领悟了。



动脑子想点子，我为明基做设计

——明基钢弹、Q频道系列新品液晶广告创意征集活动

林晓：也许是电视、报纸上的花花绿绿广告太让人眼花缭乱，一旦有机会参与广告制作，大家就特别地热情。明基广告创意征集的活动公告一发布不久，我就收到了很多创意信件，其中不乏亮点。不过，可能是第一次参加这种活动，大家的思路还是颇受拘束，缺乏新意。无论是文字、视频还是图片，鲜见令人耳目一新的创意。广告创意要的是灵光一闪，更要的是言之有物，不泛泛而论。希望喜欢广告创意设计的朋友，有机会学习更多关于这方面的知识。

获奖者

优秀奖：

奖品为Q频道19英寸液晶电视1台

北　京　杨易真

入围奖：

奖品为明基乖乖鼠光电鼠标1个

浙　江　钟阳飞
北　京　燕　茹
辽　宁　刘剑萍
广　西　冯军贺
江　苏　蓝　云
四　川　杨　卓
吉　林　陆新桥
江　西　张　凡
云　南　段志刚
广　西　裴　毅

参与奖：

奖品为明基神秘礼品1件

黑龙江　王　磊
云　南　郭骁剑
湖　北　傅一鸣
广　东　朱成杰
新　疆　张　旋
北　京　朱　瑞
天　津　王　奇
四　川　李小雨
云　南　邹旻衡
陕　西　陈　暄
辽　宁　李国明
山　东　宋洪忠
北　京　陈廷良
河　北　邱宝忠
河　南　李　斌
河　北　贾晓东
上　海　舒　佳
上　海　杨海刚
四　川　何先觉
云　南　唐　菲

钢弹系列

广告词

完美绽放，“晶”彩世界。**（钟阳飞）**

说明：广告词紧扣明基钢弹系列液晶显示器的卓越品质，以“完美绽放，‘晶’彩世界”彰显品质、凸显品牌。语言凝炼，富感召力。

“钢”刚显本色　“弹”淡雅之美**（裴毅）**

广告歌曲

看明基FP241VW为游戏变**（段志刚）**

游戏世界里面
空气开始有杀气
朦胧中完美的脸
慢慢地出现
再见拖影 再见失真
今天
明基FP241VW
Senseye+game 2代改变
画面极限
爱画面没有终点
追求完美的境界
现在就开始改变
动作和赛车模式
虚幻也能变真实
无所谓
1080P画质 宽屏
再见拖影　再见失真
AMA Z疾彩引擎
努力战胜一切
什么正面侧面对面
完美画面Play
我傻了眼
无所谓正面侧面
都是完美画面Play
再见拖影 再见失真
玩游戏用CRT留给昨天
看明基FP241VW为游戏变

明基“钢弹”系列液晶显示器

Q频道系列



广告词

铭记这一刻——明基Q频道**（钟阳飞）**

说明：广告词紧扣明基Q频道液晶电视的“桌面电视”美誉，以“铭记这一刻”彰显其高品质、多功能的产品优势，凸显明基品牌产品形象。语言凝炼，富感召力。

博（薄）大精（晶）深，宽容天下。

说明：

博（薄）：超薄，超大，指显示器的薄大，引申为生产技术的博大与精强。

精（晶）：精，技术精湛。晶，液晶，精晶同音，可以联想。

宽：宽屏，指显示器不仅大，而且宽，是一种流行趋势。另解为，宽阔得可以包容天下！宽容连起来，说明明基系列产品的一种良好处世态度。**（陈宏）**



广告歌曲

有Q频道VP1901好甜蜜**（段志刚）**

美妙的琴丝
像那六合琴
是那么动听
杂乱的形影
像梦幻大陆
引领我走进
七彩的世界
璀璨的星空
夏日的天空
吟唱我对新TV的兴奋
Q频道VP1901,my VP1901
every times has a VP1901
has a VP1901
总觉得有Q频道VP1901
好甜蜜
有Q频道VP1901好甜蜜



19英寸液晶电视“Q频道”

设计精选



Suki同学把榜单递给我的时候，我正在秘密网上转悠，试图效仿训练有素的侦探，从网站那些琐碎杂乱、前后不搭调的留言中寻找出有价值的秘密——也许可以阻止中东新的流血冲突，缓解世界性粮食涨价，降低全球温度……相比地球和人类正在遭受的苦难，爱谁恨谁这些个人的情啊调的显得忒渺小。

“得了，你别什么都上升到哲学高度，同学，赶紧写榜评！”Suki的高音撕破空气，拍打在我的耳膜上。秘密顿时作鸟兽散，一张打印在A4纸上的榜单轻轻然而准确地飘落在我的手上。

有时候，我非常怀疑Suki其实是潜伏在恩济大厦中的武林高手。

每个人都有他的秘密，有些是公开的有些是隐私的。比如你在公车上看到那么一位同学，翻来复去看一本电影杂志，然后和同伴叹气道一P（page）塞2000字太拥挤了，底色用纯黑视觉效果太强烈了，插图图注怎么能不替换肯定是A类错误啊。此人必定是大软的某位编辑，审稿久了，看到书报上的错别字都觉扎眼，恨不得要找红笔划圈更正。没法子，这是职业习惯。

软件和软件编辑都有些什么秘密呢？

在编辑部的日子不算短了，前后共认识了3位软件编辑。头一位是李红警，这绰号一看就知道他的兴趣爱好。认识他的时间不长，接触不多。后来的软件编辑风行水，小个子，精力充沛。学经济的人却跑来搞技术，喜欢折腾他的电脑，每天把软件装了卸、卸了装，然后谁喊他帮忙都会答应着并且一定卷起袖子跑过去。当然得到帮助最多的是我，因为我就坐在他前面。风行水喜欢琢磨，老游戏新玩是他的创意，拯救了不少老游戏，也重新唤起人们对往昔游戏岁月的热情。

风行水的继任者星尘，也是小个子，也是半路出家，也喜欢琢磨，不过他对我发出的“Help”最常见的答复就是“重装系统”！如果办公室内因为什么生物学上的问题发生争执，星尘同学就会不屑地说：“我们在实验室可不是这样做的。”他在大学学的专业是高深的生物学。

可见，软件编辑并不需要专门地去学习软件，他们要做的只是分析软件对读者的吸引力，并将这种吸引力外化的操作性详细如实地反映给读者。软件编辑的秘密，是他们从来不怕麻烦，不怕一次又一次地被软件的Bug和奇怪的功能设置搞得火冒三丈。

我想如果他们有权利放开手脚完全独立编辑一本软件书的话，他们会在其扉页上写一行大字：“5个软件足够你对付这世界”，然后他们会在剩下的页码里争论到底是哪5个软件推荐给你更合适。

有读者埋怨我们这本杂志刊载了太多的游戏，我想他可能搞错了两件事情。第一，游戏也是软件，绝对属于我们杂志的业务范围；第二，软件的娱乐功能越来越多了，像Windows自己也要带几个小游戏解闷。

所以那些抱怨TOP TEN的热门软件排行榜总是没有多大改变的朋友，太急于看到事物的变化，而忽视了其实人的需求并没有那么大的变化。总不外乎是保护电脑，维护电脑以及支持多媒体播放、网络浏览和办公应用，归根结底就是这些需求。因而瑞星杀毒、优化大师、RealPlayer等总是不可缺少。需求市场已经被划分，后来者能做的只是更细分功能，更简便耐用。

其实新软件层出不穷，只是像榜单上那么经典的没有了。这就像是中国名山已经有五岳了，再发现更好的山也只能屈尊于这五岳之下，更何况新软件很难有功能上的突破，给用户带来新的无法取代的需求。

在读者寄回的“TOP TEN龙虎榜——我正在使用的电脑软件”选单上，也极少看到新软件的身影。偶然出现的《千千静听》等，属凤毛麟角。这款软件发布时间很久了，曾经也上过下载爬行榜，是集播放、音效、转换、歌词等众多功能于一身的音乐播放软件；“搜狗输入法”，词库收集了大量的时下流行词汇，甚至连“腐女”这样的词语都可直接拼写，因此有同事在办公室内大力推荐；“我要地图桌面版”，占用内存很少，可以脱机使用，不错的路痴指南。

还有“影子系统”，和阴谋以及《星球大战——魅影危机》无关，这是由PowerShadow构建现有操作系统虚拟影像的模式。影子系统和真实系统完全一样，但进入影子模式（Shadow Mode）的所有操作都是虚拟的，不会对真正的系统产生影响。在影子系统里的病毒、木马程序、流氓软件都无法侵害真正的操作系统，因为它们的所有操作都只是假象。这个Shadow Mode真的能将真实系统隐藏成一个秘密，忽悠那些网络坏蛋吗？我不知道，我只是觉得很酷。

还有一个“实时交通地图”我也觉得很酷，技术上制作这个地图不难，妙的是真有那么个东西！下一步，就是如何把这个地图镶嵌进车载GPS里，让开车的人不用去无线上网就知道哪儿堵车。

昼夜不关电脑的人可以选择“电子蚊香”，这软件通过电脑喇叭发出高频声波来驱赶蚊子。效果如何，我没体验过，不好乱说。喜欢桌面每天具有新内容的人可以学习冰河，安装一个桌面自动播放软件，这样每天都能在开机的时候惊喜陶醉一阵子。

这时，我电脑屏幕上“瑞星”又跳出来查毒了。它知道我电脑中所有的秘密，只是，它不说。



■ 晶合实验室 林晓



本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



名次	软件名称	下载次数
1	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	680 896
2	金山快译2007	526 116
3	nEO iMAGING光影魔术手简体中文版0.24	400 068
4	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	368 348
5	BitComet0.90	292 544
6	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.12	244 436
7	Windows Media Player 11简体中文正式版11.0 0115	242 084
8	Thunder（迅雷）5.6.8.329	214 132
9	新浪UC 2006 Build 0110正式版	189 864
10	DirectX 9.0c简体中文版June 2007（9.19.1005）	182 028

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年7月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	2789	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	2	2741	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	7.96	3	2710	↑	蔡旋
金山词霸	2007	4	2687	↓	金山公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	5	2654	↓	鲁锦
金山游侠	V	6	2574	↑	金山公司
金山快译	2007	7	2479	↑	金山公司
木马克星（iparmor）	v2007.51	8	2254	↓	罗建斌
BitComet	0.90	9	2201	↓	RnySmile
天网防火墙Athena2006	v3.0	10	2177	↓	众达天网技术有限公司
紫光华宇拼音输入法	V6 Beta2	11	2146	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
Real Player	10.6中文版	12	2112	○	RealNetworks
WinRAR	3.62	13	2099	↑	Eugene Roshal
新浪UC	v2006	14	2020	↑	新浪UC
Windows Media Player	11	15	1988	↑	Microsoft
Media Player Classic	6.4.9.0	16	1952	↓	Guliverkli
Maxthon	2.0 Beta2	17	1888	○	MySoft Technology
暴风影音	2007 v7.02	18	1741	○	暴风网际科技有限公司
网际快车	1.81	19	1706	○	JetCar软件工作室
虚拟光驱	7.12	20	1545	○	东石软件公司



大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

附赠官方DVD客户端 与官方同步上市

为你新的远征助燃！

全国限量发行！

240页全彩印刷



定价：29.8元

- 最新3D制作外域副本地图，新视角，新感受
- 资料篇新要素导引
- 更新天赋评点
- 新势力、新种族、新盟友介绍
- 德莱尼人、血精灵、沙塔斯城三大新增主城全图
- 新副本地图大全
- 60～70级生产技能一览
- 新势力声望奖励全接触

发行代理：北京情文图书有限公司 电话：（010）65934375 65025164
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263 传真：（010）65934375 邮编：100026

邮发代号：82-726

零售价：¥5.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN